

•Dreamcast •Gameboy •Nintendo64 •Playstation •Playstation 2 •X-Box •GameCube •Game Boy Advance •PC •Móviles •DVD
EGM
NO SÓLO JUEGOS
ELECTRONIC GAMING MONTHLY ESPAÑA
Nº 3 · Agosto · 2001
395 ptas / 2,37€
Aviador Dro
Entrevista
¡Regalamos 30 juegos Spider-Man 2 y cómics históricos!
Concurso
Universal, los secretos de un gigante
Reportaje
Spider-Man
salta de nuevo a tu pantalla
INFÓRMATE DE TODAS LAS NOVEDADES PARA NINTENDO 64
Paper Mario
Mario Party 3
Pokemon Stadium 2
Gran Turismo 3
Lo mejor en coches para PS2
américa ibérica
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 420 ptas / 2,52 euros

TOP GUN















Nueva web

















Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60





Director:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
David de la Escalera, Carlos Robles, Gabriel Pérez-Ayala, Esperanza Navas, Javier Sevilla, Hugo W. Serrano, Mario Gómez, José Luis Coto, Mónica Revilla, Óscar Charneco, Jorge Martínez, Antonio P. García-Berrio, Ignacio Docampo
Diseño: Ignacio Docampo / Fernando de Miguel
Producción: Juan Francisco Larramendi
Directora de Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad



Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefe Publicidad Cataluña: José Luis Ceferino
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92
Teléfono Cataluña: 93 241 44 67 Fax: 93 241 32 69

Edita



Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Director Editorial:
Vicente Robles
Directora Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA

España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M-4561-2001





J.M.Martin: josemaria.martin @ eai.es



EDITORIAL

Crisis, ¿hasta cuándo?

Unos lo llevan mejor y otros peor, pero la industria del videojuego lleva en crisis ya muchos meses y parece que la salvación está en la llegada de Xbox y Game Cube, que cerrarán un ciclo de aparición de nuevas plataformas que ya se ha producido en el pasado con efectos similares. Sin embargo, más allá de la percepción de la industria de lo que está sucediendo, hay una realidad que todo el mundo parece constatar pero que nadie parece estar dispuesto a cambiar.

Los norteamericanos, que dan imagen de industria y encargan muchos estudios relevantes para lo que te quiero contar, acaban de hacer públicos unos datos de gran interés: los videojuegos son una forma de ocio preferente para un 37% de la población, por encima incluso de la televisión. Es más, las cifras de facturación de la industria del ocio interactivo se acercan paulatinamente a las del cine en taquilla.

Pero eso no sucede en España. Los videojuegos son algo cargado de connotaciones negativas y casi perseguido desde todo tipo de estamentos, asociaciones y medios de comunicación generalistas. Si no es por una cosa es por otra, pero nadie considera a esta industria como tal ni se toman medidas para que así sea.

Otro estudio norteamericano al que hemos tenido acceso, afirma que el núcleo de jugadores que ellos denominan como *hardcore gamers*, se ha mantenido constante durante los últimos cinco años. Si el núcleo no crece, es porque todos aquellos jugadores que se encuentran a su alrededor, no tienen ningún aliciente para acercarse a él. Esto puede ser por muy diversos motivos: la creciente complejidad de los juegos, la notable dedicación que exigen algunos en términos de tiempo o, simplemente, que prefieren algo que no les haga pensar demasiado o carente de violencia.

En cualquier caso, y volviendo a España, aquí tenemos un problema adicional que las autoridades correspondientes no parecen dispuestas a cortar de raíz: la piratería, un delito común desde el colegio y el instituto al que nadie parece concederle importancia. Quizá a quienes deben presionar para perseguir a los piratas, no les parezca bien ayudar a las numerosas multinacionales instaladas en nuestro país cuyos beneficios terminan en otro (cuando hay beneficios, claro). En cualquier caso, el primero que puede poner de su parte para solucionar esto eres tú. Al fin y al cabo, no te vas a unos grandes almacenes todos los fines de semana para robar cosas valoradas en ocho o diez mil pesetas, ¿verdad? Pues tampoco lo hagas con los juegos.

Por supuesto, también las productoras de videojuegos tienen que poner de su parte con precios más asequibles y otras medidas de fidelización, pero alguien tiene que dar el primer paso. Como decía antes, la piratería no es el único obstáculo para salir de la crisis y hacer crecer el mercado: también hay que dar a conocer el videojuego como forma alternativa o complementaria de ocio. También tú, en este caso, puedes poner tu granito de arena.

Aunque te parezca raro, podrías intentar enseñar tu juego favorito a alguien que no juegue habitualmente, dejarle que pruebe eso que te tiene delante de la tele o el ordenador durante horas. ¿Quién sabe lo que podría pasar?

José María Martín

Mª Jesús López



Muchos cambios se han producido en los últimos años en nuestra industria con la introducción de nuevas consolas y, como se suele decir, esto no ha hecho mas que empezar. Desde PlayStation podemos afirmar que la evolución que el videojuego ha experimentado en España no ha podido ser mas positiva, puesto que los más de tres millones de consolas PlayStation/Psone que tenemos en los hogares demuestran que el videojuego ha tomado su posición como otra alternativa de entretenimiento en los hogares. Quizá el año pasado ha sido de transición en nuestra Industria (no sólo en España) por el lanzamiento de nuevas consolas y anuncios de otras que han podido provocar lo que se llama una crisis, pero también es cierto que el videojuego no es ajeno al fenómeno que se produce en otras industrias cuando se experimentan cambios importantes por la introducción de nuevos desarrollos y, por supuesto, a otros factores ajenos a nuestro sector. Lo bueno que la industria del videojuego tiene, es que todas las compañías estamos apostando constantemente por nuevos conceptos, nuevos proyectos que implican grandes cambios, inversiones enormes que provocan lanzamientos tanto de hardware como de software más sofisticados y atractivos cara al consumidor.

En esta línea, el lanzamiento de PlayStation 2, bajo nuestro punto de vista, reúne todas las condiciones para llegar tanto a los consumidores habituales de videojuegos, como para aquellos que no lo son, por sus múltiples funciones: juegos, películas, música y la futura incorporación de innovaciones tecnológicas en el campo de las comunicaciones, con todo lo que esto implica. Los avances que hemos experimentado en nuestro mercado de cara al videojuego desde los canales de distribución, creación de la asociación (ADESE) y la introducción del código de autorregulación, las sentencias que se están consiguiendo por parte de los juzgados contra los piratas, demuestran que tenemos un mercado mucho mas sólido, una industria mucho mas compacta y, por supuesto, ¡mucho trabajo por delante!

Denis Broduries



La mala prensa que tienen los videojuegos en España se debe a la ignorancia respecto a este sector que existe tanto en los medios de comunicación generalistas como en los poderes públicos. Las bondades del videojuego no sólo se reducen a la estimulación del raciocinio, la oportunidad de explorar en otros mundos, reales o imaginarios, o la posibilidad de elegir entre multitud de géneros en virtud de las preferencias de cada cual, sino que también ofrecen la hora de diversión en estado puro más barata de la industria del ocio. ¿Hasta cuándo la crisis? Hasta que los poderes públicos persigan la piratería como un verdadero delito; hasta que el pringado de la pandilla no sea el que compra el videojuego sino el que lo piratea y poco a poco va estrangulando una industria; hasta que la prensa hable más y mejor de los juegos no destinados al *hardcoregamer*, sino a un *casualgamer* que podría aficionarse a los juegos gracias a las aventuras gráficas, por ejemplo; hasta que la prensa generalista preste más atención a la sección de *relax* de los diarios, que puede leer cualquier niño, antes de criticar el par de tetas que sale en un videojuego con una edad recomendada; hasta que las empresas estabilicen el mercado con un formato que no cambie cada 3 ó 4 años; hasta que los padres se responsabilicen de los juegos que compran a sus hijos y aprendan a jugar con ellos...

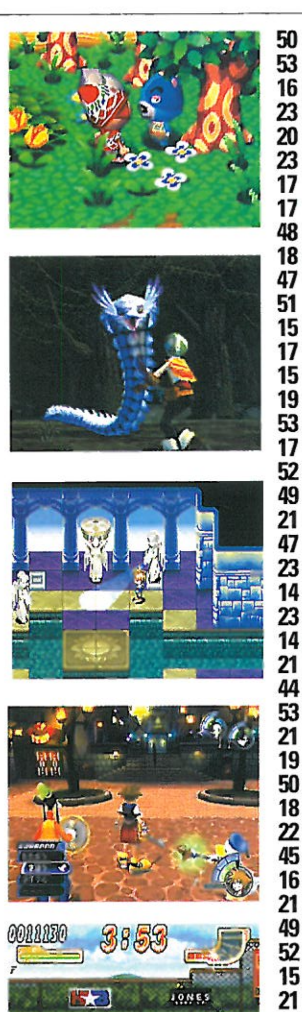
Cryo presentó el mes pasado su juego para PlayStation *Egipto II* en el Museo Arqueológico de Madrid, de la misma forma que puede presentarse un libro o una obra de arte. Se trataba de la primera vez que un videojuego era presentado en España en un museo y cuantos allí estuvieron pudieron comprobar el rigor en la labor de documentación realizada para desarrollar el producto, que no por ser divulgativo deja de ser entretenido. Es un primer paso, una nueva forma de concienciar a la sociedad de que el videojuego es algo más que un "matamarcianos" o un producto que sólo fomenta la violencia. Es difícil cambiar de la noche al día la mala imagen que tienen los videojuegos en España, pero tal vez acciones como la del Museo Arqueológico puedan ayudar a ello.



CONTENIDO

AGOSTO 2001 NÚMERO 3

Juegos del mes



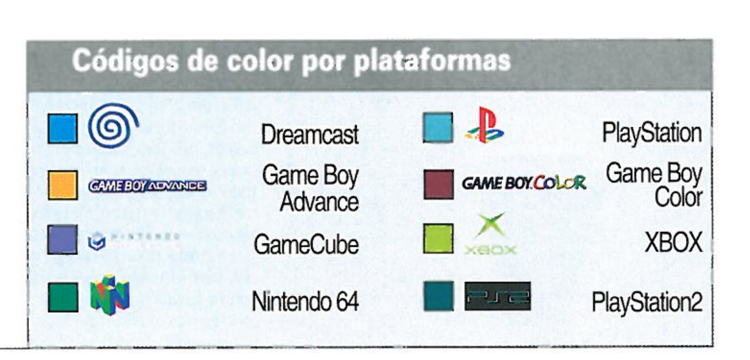


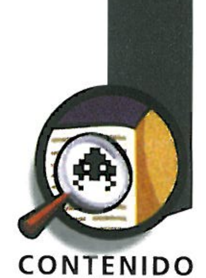




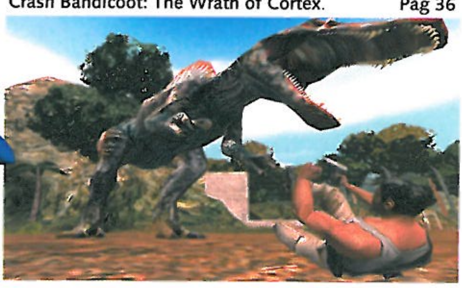


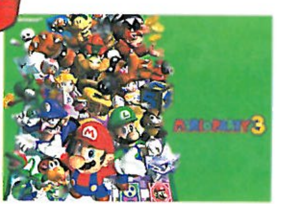


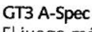





Destacados

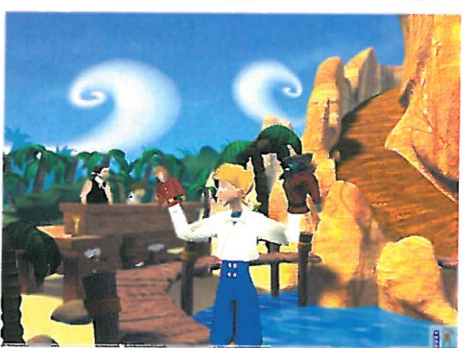














Secciones



























Actualidad

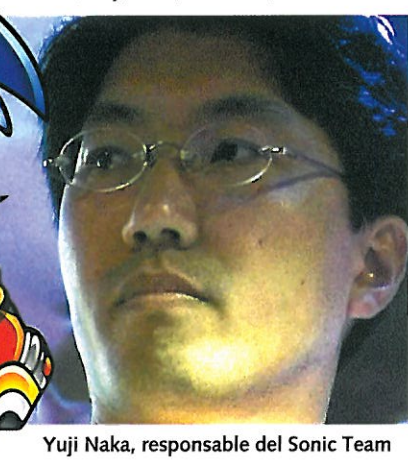
Yuji Naka felicita a Sonic

Con motivo de la celebración del décimo aniversario de Sonic, Sega celebró el pasado 30 de Junio una gran fiesta de cumpleaños en San Francisco (Estados Unidos) para felicitar al popular erizo azul. Cientos de fans se reunieron para participar del evento, que contó con la presencia de un peluchón gigante de Sonic (de esos que llevan un actor dentro), un erizo de verdad y nada menos que el mismísimo Yuji Naka, padre de la criatura y cabeza visible del Sonic Team. "Nuestro objetivo era ofrecer al jugador la mejor experiencia Sonic posible", comentó Naka mientras comía pastel a dos carrillos, "y creo que lo hemos conseguido. Los dos años que llevamos haciendo juegos para Dreamcast han sido de gran ayuda".

El legendario diseñador de juegos era todo sonrisas con los asistentes, que se amontonaban para tocarle, hablarle (el traductor no daba a basto) y pedirle que les firmase sus juegos, desde *Phantasy Star* (Master System) al propio *Sonic Adventure 2*, cosa a la que Naka accedió encantado. Obviamente, la pregunta en boca de todos era ¿hará el SonicTeam más juegos para Dreamcast?

Naka se mostró muy cauto al respecto: "estamos esperando a ver qué pasa con Dreamcast. Tal vez hagamos otro juego, o tal vez no. Lo que a mí me gustaría es plantear primero el juego que quiero hacer y luego decidir la plataforma que mejor se ajuste a él, atendiendo a sus características". Ni que decir tiene que esta última declaración de principios fue acogida por los presentes como si Moisés estuviese revelando el undécimo mandamiento. También dedicó unos comentarios al futuro de *Phantasy Star Online:* "en estos momentos estamos trabajando en una versión para GameCube, pero todavía no sabemos si haremos una segunda parte en toda regla. Dependerá de la acogida del público. Los juegos *online* son más populares en Occidente que en Japón, pero, por algún motivo, *Phantasy Star Online* ha sido mejor recibido en Japón que en el resto del mundo".

Finalmente, Naka bromeó con respecto a la muy demandada secuela de *Nights* (un juego de culto que sólo salió en Sega Saturn): "es un asunto complicado", empezó a decir con seriedad, "el primero gustó a tanta gente que ahora no sabemos cómo plantear una segunda parte que esté a la altura de las expectativas", y entonces estalló en una sonora carajada. La fiesta concluyó con el pase de un vídeo que mostraba escenas de juegos pasados y futuros de Sonic, en concreto *Sonic the Hedgehog* para GBA y *Virtua Striker 3* para GameCube, donde se incluye un equipo de fútbol compuesto por personajes del universo Sonic (Amy, Tails, Robotnik, los Chao...)



Yuji Naka, responsable del Sonic Team

Gamecube prepara su lanzamiento

Nintendo ha revelado sus planes de lanzamiento para GameCube. La fecha en la que la consola se pondrá a la venta será el 14 de septiembre, acompañada por dos juegos de la casa: *Luigi's Mansión* y *Wave Race: Blue Storm*. En octubre saldrá *Pikmin*, seguido de *Super Smash Brothers Melee* en noviembre. El año se cerrará con *Animal Forest* y *Eternal Darkness*. El precio de cada juego rondará las diez mil pesetas (6.800 yens). Estos lanzamientos se refieren sólo a Nintendo, ya que otras compañías también sacarán juegos con la consola. *Super Monkey Ball*, por ejemplo, también estará disponible para el día del lanzamiento. Todos estos títulos han sido comentados en la sección de galería de EGM 02 y 03. La fecha del lanzamiento de GameCube en Europa todavía no se ha anunciado, pero se especula que sea alrededor de marzo 2002.

SoulCalibur tendrá su propia película

El juego de lucha creado por Namco tendrá una versión cinematográfica que contará con un presupuesto de casi diez mil millones de pesetas. El director escogido para el rodaje no es otro que Sammo Hung, la popular estrella de las artes marciales que tantas películas ha protagonizado junto a Jackie Chan. Por el momento, Sammo está terminando su actual proyecto (*The Highbinders*), pero comenzará a trabajar con Soul Calibur inmediatamente después. El estreno de la película está previsto para verano de 2002 y presumiblemente contará con un reparto internacional para interpretar a los exóticos personajes del juego.



GUÍAS DE SPIDERMAN Y MONKEY ISLAND

Si te quedas atascado en La Fuga de Monkey Island (PS2) o Spiderman (PS, DC), puedes salir del atolladero muy fácilmente. Mete el CD de este mes en un ordenador y abre la carpeta "guías". Dentro encontrarás dos ficheros llamados "Monkey" y "Spiderman". Ábrelos con el programa Adobe Acrobat Reader (que viene incluido dentro de la carpeta de utilidades) y resolverás todas tus dudas.



Lanzamientos europeos de Sega y Sony



Sega y Sony Europa han llegado a un acuerdo por el cual Sony se ocupará de la distribución y promoción de siete títulos de Sega para PS2. Por lo menos dos de ellos llegarán al mercado antes de Navidades de este año. Los títulos que abarca el acuerdo son:

Dos juegos de **Space Channel 5**: uno de ellos será una conversión del original de Dreamcast y el otro, un nuevo título con un concepto de juego diferente al de la primera parte, aunque habrá música de por medio. La protagonista seguirá siendo Ulala, la presentadora de televisión más marchosa del universo.

Virtua Fighter 4: la cuarta entrega del popular juego de lucha y conversión de una máquina recreativa. Cada luchador utiliza una técnica de combate inspirada en un arte marcial real.

F-355 Challenge: un simulador de Ferrari que ya apareció en Dreamcast. Usa una perspectiva desde la cabina y tiene unos gráficos y una física de conducción súper realistas.

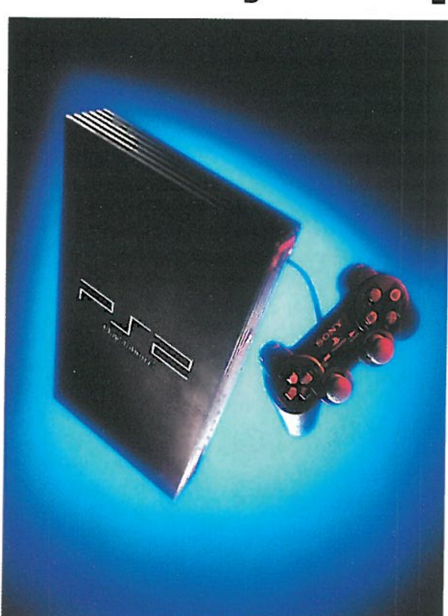
Head Hunter: acción y aventura con elementos de exploración, tiros y carreras de motos. El jugador interpreta a un cazarrecompensas que lucha contra el crimen.

Eco the Dolphin: una aventura acuática 3D que ya apareció en Dreamcast. El jugador maneja a un delfín y explora las profundidades del océano.

Rez: un juego de pegar tiros en 3D con un estilo visual único. Cada enemigo abatido genera un sonido y se pueden generar melodías si se los mata rítmicamente.

Con respecto al acuerdo, el presidente de Sega Europa (Yoshio Sakai) ha declarado: "estos títulos son muy importantes para nosotros. Nuestros equipos de desarrollo están trabajando intensamente para juegos de la más alta calidad para PS2. Sony ha demostrado en los últimos cinco años que tienen a los mejores equipos de marketing de la industria y estamos seguros de que van a ejercer su magia con estos juegos exclusivos".

PS2 baja de precio



Lo que tantos usuarios estaban esperando ha sucedido: Sony España ha rebajado el precio de su muy deseada PS2 a unas atractivas 69.900 pesetas, incluyendo un juego MotoGP de regalo. Teniendo en cuenta que este título figuraba en lo más alto de las listas de ventas del mes pasado, la decisión no ha podido ser más acertada.

Las especulaciones acerca de si la inminente llegada de Xbox y GameCube provocará otra bajada de precio son ahora más intensas que nunca, si bien representantes de Sony han afirmado que están satisfechos con las ventas de la consola y no tienen planeado rebajarla más por el momento.

Las ventas mundiales de PS2, a 31 de Marzo, se fijaban en 9,2 millones (de los cuales 3,34 se han vendido en Japón) y el objetivo de Sony es vender 20 millones más para el final del año fiscal.

Conjuntamente al anuncio de la bajada de precio de PS2, Sony España ha decidido cambiar el paquete básico de la pequeña PSOne, que ahora incluirá dos mandos Dual Shock y una tarjeta de memoria por sólo 23.900 pesetas.

EL DISCO DURO DE PS2 AGOTA EXISTENCIAS

Todas las unidades del polémico disco duro de 40 gigas que Sony puso a la venta a través de su página web se han agotado. Pese a la rapidez de la venta, los analistas señalan que tampoco tiene tanto mérito, ya que sólo se habían puesto a disposición del público diez mil unidades (lo cual supone alrededor del 0,3% de la base de usuarios de PS2 en Japón). Por el momento, Sony no ha anunciado para cuándo sacará nuevas unidades a la venta.

El disco duro es un periférico que permite a ciertos juegos almacenar información y así acelerar los procesos de carga. Hasta ahora se han anunciado veinte títulos que se aprovecharán de esta función, entre los que se incluyen *Final Fantasy X*, *Jade Coccoon 2* y *Capcom Vs.SNK 2*, entre otros. Se acompaña de un disco de utilidades que trae los últimos *drivers* de CD y DVD, que permiten desplegar nuevas funciones de reproducción. También tiene un adaptador de Ethernet que en el futuro permitirá a la consola conectarse a Internet.



BREVES

Sega ha anunciado que la extravagante Dreamcast R7 será puesta a disposición del público japonés por 9.800 yens (unas 15.000 pesetas). Esta versión de Dreamcast se usaba con conexión en red en los salones *de pachinko* (una especie de máquina tragaperras japonesa, que funciona con bolitas metálicas). En la actualidad ya no se fabrican más consolas Dreamcast porque Sega ha decidido dedicarse exclusivamente a la producción de juegos.

GameBoy Advance tendrá sus respectivas versiones de los juegos *Eternal Darkness* (ver EGM 02), *Shrek* (carreras de karts), *Zone of the Enders* (una aventura futurista donde se pilota un robot gigante volador), *Street Fighter Alpha 3* y *King of Fighters* (peleas uno contra uno). De hecho, incluso se está considerando la posibilidad de realizar una versión de *Black&White* (un ambicioso simulador divino de PC), si bien sus desarrolladores admiten la dificultad del proyecto. El que sí está confirmado es *Wario Land 4*, un juego de correr y saltar protagonizado por el gemelo malvado de Mario, el fontanero favorito de Nintendo.

Sega ha cancelado el lanzamiento de dos juegos de Dreamcast en Japón: *Alien Front Online* y *Dinamic Golf*. El primero, un juego de combate entre tanques y vehículos extraterrestres, todavía tiene esperanzas de ver la luz en Occidente, pero el de golf se ha dejado sin completar.

Metal Gear Solid 2, un esperadísimo juego de espionaje e infiltración para PS2, debutará en Estados Unidos en noviembre. El estreno japonés será en diciembre. En principio iba a realizarse un lanzamiento simultáneo, pero Konami decidió adelantarlo para hacerlo coincidir con las compras vacacionales americanas, que comienzan el Día de Acción de Gracias. Hideo Kojima, el autor del juego, no está contento.

Johnny Drama (ver EGM 02) podría ser un tanto diferente a como se anunció en un principio, ya que Sierra está replanteándose el concepto de juego (si bien los personajes y el diseño estilo dibujos animados serían los mismos). Sierra aduce que el juego tiene potencial para ser un gran éxito y quieren hacerlo más atractivo al público general.

Hannibal Lecter, el asesino en serie literario creado por Thomas Harris que ya ha protagonizado dos películas de gran éxito, tendrá su propio videojuego de Xbox. Su lanzamiento está planeado para finales de 2002 y el desarrollador (el europeo Arxel Tribe) ha anunciado que quiere explorar los aspectos más siniestros de la personalidad del personaje. Será un juego de terror.

Richard Donner dirigirá la película Crazy Taxi

Richard Donner, que ha dirigido películas como *La Profecía*, *Superman*, *Los Goonies* o *Arma Letal (I-IV)*, será el encargado de dar vida cinematográfica al súperéxito de Sega *Crazy Taxi* (véase la sección de análisis de EGM 02). De hecho, Sega ejercerá de consultora durante la producción y usará los personajes de la película en futuras ediciones del juego. "Estoy planeando hacer muchos experimentos con esta película", ha declarado Donner, "voy a intentar hacer cosas muy poco usuales, como poner a la audiencia en el asiento delantero o trasero del taxi durante las secuencias de acción. Quiero usar la cámara para ayudar a transmitir las mismas sensaciones del juego. Si me sale bien, el resultado será muy divertido."



La fecha de estreno todavía esta por determinar, sólo se sabe que será en verano y que contará con un alto presupuesto. La productora es Goodman-Rosen.

Phantasy Online Version 2 será un juego de pago

Sega America ha anunciado que para jugar durante tres meses a Phantasy Star Online Version 2 habrá que pagar una cuota de 15 dólares (unas 2.800 pesetas). El precio exacto al que el juego saldrá al mercado no se conoce todavía. Esta decisión no afecta a la primera versión del juego, que se podrá seguir jugando gratuitamente en SegaNet. Según Sega America, el pago de la cuota es necesario para garantizar un entorno de juego online seguro, fiable y entretenido.



Es previsible que esta medida se adopte también en Europa cuando el juego salga a la venta. La versión americana estará en las tiendas el 11 de Septiembre. Phantasy Star Online es un juego de rol que se juega a través de Internet. Jugadores de todo el mundo se encuentran en un vestíbulo y se ponen de acuerdo para formar grupos de cuatro.

Cada grupo puede entonces crear una partida donde se trabaja en equipo para cazar monstruos y mejorar los atributos y equipamiento de los personajes.

La versión 2 no es estrictamente una segunda parte, sino una especie de versión mejorada con nuevos monstruos, una zona nueva para explorar y numerosas funciones especiales, como duelos deportivos entre los jugadores y partidos de fútbol que se libran en el vestíbulo. El pago de una cuota lo equipara con los juegos multijugador masivos de PC, como *Everquest*, *Ultima Online* o *Asheron's Call*.

Entrevista

Por Jorge Martínez

Servando Carvallar

de "El Aviador Dro"





¿Cuándo te metiste en el mundo de los videojuegos?
¡Hace mil años! Nosotros fundamos Dro Soft (lo que más tarde sería Electronic Arts), compañía pionera en España en el negocio del videojuego. Lanzamos un montón de juegos, sobre todo para el Commodore 64. Aunque mi pasión por el juego comenzó cuando en un viaje a Estados Unidos compré el juego de figuritas de rol de *Dungeons and Dragons*. ¡Yo ni siquiera sabía que era un juego de rol! Lo compré porque estaba muy metido en el mundo de las miniaturas.

¿Cuál es tu juego favorito?
Age of Empires sin duda. Es el mejor juego que se ha editado. ¡No hay discusión! *Diablo* también es uno de mis favoritos.

¿Cómo ha influido Internet en El Aviador Dro?
En este último siglo es el invento más importante desde la imprenta, aunque lamentablemente mucha gente no quiere darse cuenta. Por ejemplo, nos ha dado la posibilidad de crear el CD-ROMincluído en el disco: había gente trabajando en él en Galicia, otros en Madrid, otros en Méjico... Sin Internet habría sido casi imposible llevarlo a cabo. Y, por ejemplo, gracias al *e-mail* y los foros de discusión nos pusimos en contacto con gente de la NASA, que nos dio información muy valiosa para que el mundo virtual de Mecanisburgo fuera lo más real posible.

¿Qué opinas de Napster y el MP3?
Con sus matices, Napster es un invento genial: es como una radio en la que todo el planeta te puede escuchar. Y eso para un artista es genial.

"Tenemos un montón de juegos, todos originales, ¡somos así de pijos!"

¿Tienes consola?
Tenemos una *PlayStation* con un montón de juegos, todos originales, ¡somos así de pijos! Y en consola el que más me gusta es *Resident Evil*. No se ha hecho nada como eso, es una historia terrorífica. La pena es que realmente no tengo tiempo para jugar a todos los que tenemos, que deben ser como unos quinientos.

¿Te gusta el juego *online*?
La verdad es que no lo he probado mucho, pero como siempre es por falta de tiempo. Lo que sí solemos hacer habitualmente es jugar en red (tenemos seis PC conectados) y pegarnos una buena timba a jugar a Counter-Strike.

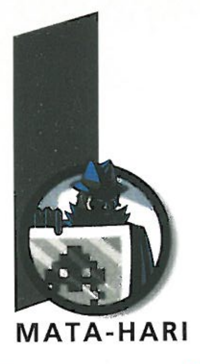
En Mecanisburgo, vuestro último álbum, habéis incluido un CD-ROM con un juego de rol...
Sí, es una historia que teníamos rondando por la cabeza desde hace muchos años y ahora, gracias a la tecnología, hemos podido llevarlo a cabo. Mecanisburgo es un país imaginario y sobre él hemos creado una historia. Básicamente es un juego de rol de cartas, aunque se juega a través de correo. Es una buena experiencia para proyectos más ambiciosos que tenemos en mente.

El negocio musical está cambiando gracias a Internet. Vale, habrá que regularlo para que los artistas cobren sus derechos de autor, pero aún así es alucinante que un tío de Noruega o Tailandia tengan acceso a mi música.

Otro factor importante es que muchos discos contienen diez canciones y ocho no valen para nada. De esta forma, como fan, podrás hacerte el disco a tu medida, y como artista, no estarás obligado a rellenar con canciones hasta completar el formato LP que es a lo que te obliga la industria discográfica.

Es casi como volver años atrás cuando se editaban *singles* en vez de álbumes. Nosotros somos grandes aficionados a Napster, aunque eso sí, ¡luego nos compramos los discos originales!

¿Cuáles son los proyectos de futuro para El Aviador Dro?
¡No paramos ni un segundo! Acabamos de hacer un par de temas para discos homenaje a Alaska y Pegamoides y Decibelios. Seguimos produciendo a diferentes grupos, vamos a editar en breve un libro de rol de Mecanisburgo y también queremos sacar una novela sobre ese mundo que hemos creado y, por supuesto, nuestra máxima ilusión es la de montar un juego de rol *online* tipo *Ultima Online*.



MATA-HARI



FE DE ERRATAS

En el número pasado, dos de nuestros redactores afirmaron alegremente que el juego Banjo-Tooie de Nintendo 64 no estaba traducido, cuando resulta que dentro de los menús hay una opción para poner los subtítulos en español. ¡Oops! Lamentamos las confusiones que hayan podido derivarse de esto.

Dicen, dicen...

La semana del E3 siempre suele ser una de las más emocionantes y movidas del año, pero la de este año es de las más intensas que se recuerdan desde que el Sega CD tuvo que verse las caras con la Super NES en la Feria de Electrónica de Consumo, hace ya unas cuantas temporadas. He salido de los pabellones de la feria con la cabeza tan llena de cotilleos, habladurías y malas lenguas, que no sé muy bien por donde empezar, sobre todo porque más de uno es bastante malintencionado, seguramente falso, y no es mi intención hacerme eco de él. A veces no resulta nada fácil distinguir unos de otros. En fin, ahí va lo que os puedo contar este mes:

Además de las anunciadas, Sega tiene unas cuantas cosas interesantes en preparación para Xbox que todavía prefiere mantener en secreto. Uno de los más emocionantes que una servidora ha tenido ocasión de ver es nada menos que una conversión del juego de rol de Dreamcast *Skies of Arcadia*. Quizá ahora consiga al fin el reconocimiento que se merece ¿no? Y hablando de Xbox... parece que toca pedir disculpas y hacer fe de erratas, ya que me hice un lío y confundí Project K-X con el juego de lucha de **Bruce Lee** de Microsoft, llamado **Quest of the Dragon**. ¡Son dos juegos distintos! Vaya despiste.

Se dice que Namco, responsables de todo lo que tenga que ver con Pac-Man, lucha y conducción, le está empezando a coger el gusto a un nuevo sistema – GameCube. He estado tratando de sonsacar por medio de ciertos contactos los nombres de los juegos que piensa sacar para esta consola, pero sí sabemos con seguridad que está trabajando en algo para la gran N...

Agarraos bien, aficionados a la lucha, porque parece que dentro de poco **Guilty Gear X** va a salir de Japón y llegar a los mercados occidentales. Por lo pronto, sabemos que en no mucho tiempo llegará a Estados Unidos de la mano de la nueva subsidiaria americana de Sammy y esperamos que más tarde llegue a Europa y, naturalmente, a España. Este año tendremos Guilty Gear X en PS2, seguido de una versión para GBA. Y si eso no fuera suficiente, una versión mejorada llamada Guilty Gear X Plus aparecerá en 2002. Eso es mucho GGX!... Si pensabais que **Dead or Alive 3** es visualmente impactante, esperad a ver el **Ninja Gaiden** que está preparando Team Ninja, aunque se trata de un juego de pura acción, que continúa la historia donde se quedó hace ya unos cuantos años en NES... Una cosa sí parece haberle quedado bastante clara a Microsoft en el E3: a la gente no le ha gustado esa mole de plástico y silicio que ellos llaman mando. Pero, un momento, en el último día de la feria empezó a circular el rumor de que podrían rediseñarlo por completo. Así me gusta...

Y eso es todo por este mes, mientras vosotros os dedicáis a buscaros la vida para estar de juerga continuada todo el verano yo seguiré al pie del cañón, a ver qué oscuros secretos se esconden en las oficinas de las compañías del sector.

Mata-Hari

PERFIL DEL DESARROLADOR

Irrational Games



Año de fundación: 1997
Oficinas en: Boston, Estados Unidos.
Página web: www.irrationalgames.com
Nº de empleados: 40
Juegos realizados: Thief, System Shock 2 (PC)
Proyectos en los que trabaja actualmente:
The Lost (PS2) Freedom Force (PC)

¿Qué hacéis cuando os quedáis a trabajar hasta muy tarde?
Nos dormimos y dejamos que los duendecillos mágicos acaben nuestro trabajo

¿Qué música ponéis para inspiraros durante el trabajo?
Nuestro programador principal, Bryan, suele poner la banda sonora de A Chorus Line.

¿Cómo se os ocurrió vuestro nombre?
Irrational (irracional) describe bien las mentes de tres tipos sin dinero ni experiencia empresarial intentando empezar una compañía de videojuegos.

¿Qué diferencias habéis notado al programar para PS2 después de haberlo hecho para PC?
Que una PS2 es como cualquier otra PS2, así que no hay que preocuparse por cosas como los conflictos de hardware.

The Lost, el juego de PS2 en el que estáis trabajando, se inspira en el Infierno de Dante. ¿De donde vino la idea?
Quien haya jugado a *System Shock 2* (que por cierto, no salió en España) sabrá que la acción transcurría en nueve niveles de una nave espacial, con monstruos diferentes en cada nivel y gente muerta que te contaba sus historias. Pensando sobre el Infierno de Dante, nos dimos cuenta de que tenía una estructura parecida: nueve niveles, diferentes monstruos en cada nivel y montones de muertos hablando.

¿Hay alguna cosa que quisiérais hacer en The Lost a la que tuvierais que renunciar?
En realidad no, porque hemos ampliado el plazo de entrega. Es la típica solución de la gente perezosa: ¡gastar más dinero!

¿A qué juegos jugáis en la oficina (aparte de los vuestros)?
SSX (PS2)



Los más vendidos *

Nintendo 64

POKEMON STADIUM + TRANSFER PACK	1
BANJO-KAZOOIE	2
BANJO-TOOIE	3
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK	4
POKEMON SNAP	5
MARIO PARTY 2	6
MARIO TENNIS	7
SUPER SMASH BROS	8
PERFECT DARK	9
DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION	10

Game Boy Color

POKÉMON PLATA	1
POKÉMON ORO	2
POKÉMON PINBALL	3
POKÉMON AMARILLO	4
SUPER MARIO BROS DX	5
DONKEY KONG COUNTRY	6
WARIO LAND 3	7
POKÉMON ROJO	8
POKÉMON AZUL	9
102 DÁLMATAS: CACHORROS AL RESCATE	10

PlayStation

TIME CRISIS: PROYECTO TITÁN + G-CON 45	1
FIFA 2001	2
FINAL FANTASY IX	3
UEFA CHALLENGE	4
TARZÁN (PLATINUM)	5
ISS PRO EVOLUTION 2	6
MANAGER DE LIGA 2001	7
COLIN MCRAE RALLY 2.0	8
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	9
DRIVER 2	10

PlayStation 2

MOTO G.P.	1
FIFA 2001	2
STAR WARS EPISODE I STARFIGHTER	3
FORMULA 1 2001	4
SKY ODDISEY	5
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	6
ZONE OF THE ENDERS	7
CRAZY TAXI	8
TEKKEN TAG TOURNAMENT	9
QUAKE III REVOLUTION	10

Dreamcast

SKIES OF ARCADIA	1
VIRTUA TENNIS	2
CRAZY TAXI	3
THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA	4
SHENMUE	5
SONIC ADVENTURE	6
METROPOLIS STREET RACER	7
PHANTASY STAR ONLINE	8
QUAKE III ARENA	9
SOUL CALIBUR	10

Datos Mayo 2001 proporcionados por ADESE y GFK

Próximamente

Game Boy Color

Baby Felix the Cat	LSP	Noviembre
DNA	Virgin	Noviembre
Hands of Time	Titus	Julio
Hercules	Titus	Agosto
Portal Runner	3DO	Septiembre
Robocop	Titus	Agosto
Tiny Toons Dizzyis Quest	Swing!	Agosto
Top Gun	Titus	Julio
Xena	Titus	Agosto

Game Boy Advance

European Super League	Virgin	Octubre
Gun Vehicule	JVC	ene-02
Inspector Gadget	LSP	Noviembre
KAO	Titus	Noviembre
Lady Sia	TDK	Septiembre
Planet Monsters	Titus	Octubre

PlayStation

Contender	JVC	Septiembre
Tiny Toons La Gran Aventura de Plucky	-	Julio

PlayStation 2

Arctic Thunder	Midway	Octubre
Baldur's Gate Dark Alliance	Interplay	Noviembre
C.A.R.T. Fury	Midway	Septiembre
Downforce	Titus	2002
Hidden Invasion	Swing!	Julio
Jimmy Whites 3 cueball	Virgin	Septiembre
Jonny Moseley Mad Trix	3DO	Diciembre
Legion	Midway	Diciembre
Lotus Challenge	Virgin	Septiembre
NHL Hitz	Midway	Septiembre
Operation Winback	Midas	Julio
Portal Runner	3DO	Septiembre
Robocop	Titus	2002
Robot Warlords	Midas	Julio
Spy Hunter	Midway	Septiembre
Stunt GP	Team 17	Septiembre
Wingover 3	JVC	Diciembre

Dreamcast

Cannon Spike	Capcom	Agosto
Conflict zone	Ubi soft	Septiembre
Floigan Brothers	Sega	Septiembre
Ooga Booga	Sega	Septiembre

Ganadores Virgin

July Esmeralda Martínez Gómez	Torrejón de Ardoz	Madrid
Sheila Castellano Sánchez	Sma de Langreo	Asturias
Dailos José Delgado Gómez	Sil de Tenerife	Tenerife
Javier López López	Orense	Orense
Syra Díaz Rojas	Yuncos	Toledo
Víctor Melchor Martín	Málaga	Málaga
Leticia Fenández Salvador	Linares	Jaén
Marta Sarmiento Santos	Sta. María del Páramo	León
Adrián Pérez Galeote	Antequera	Málaga
Santiago Tenreiro Alias	Narón	A Coruña
Salvador Girau Costa	Guardamar del Segura	Alicante
Francisco de Castresana María	Santurce	Vizcaya
Mª Reyes Rascón Aguilera	Avila	Avila
Esmeralda Alvarez Blanco	Oviedo	Oviedo
José Manuel Arango Serrano	Móstoles	Madrid
José Antonio Pérez Carrillero	El Altet	Alicante
Miguel Angel Simón Vaquero	Madrid	Madrid
Fco. Javier Argüeso Conde	Olot	Girona
Adrián García Cañamero	Leganés	Madrid
Alejandro Tomás Toledano Segovia	El Ejido	Almería
Fernando López González	Plasencia	Cáceres
Mario Erro García	Burgos	Burgos
José Luis Manzano Durán	Barcelona	Barcelona
Elena Vaquero Quintero	Montalbán	Córdoba
Pascual García-Estañ Forn	Murcia	Murcia





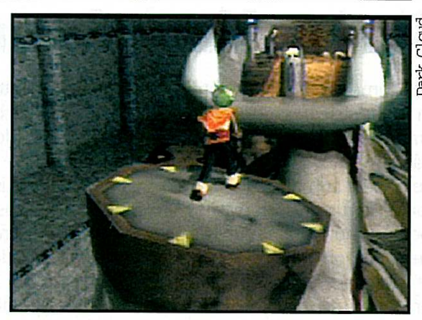




Previews

Este mes en Galería

Debido a la demanda popular, hemos decidido dedicar la galería de este mes a ampliar la información sobre los juegos anunciados en el E3. Sigue habiendo docenas de títulos que nos dejamos sin mencionar, pero creemos que con esto ya quedan cubiertos los más importantes. Un lector astuto observará que hemos omitido a Nintendo 64 y Dreamcast, lo cual no constituye en absoluto un desprecio a estas consolas. Lo que pasa es que con los títulos anunciados el mes pasado ya van bien cubiertas. En cambio, PS2 cuenta con cuatro extensas páginas dedicadas a sus juegos, señal inequívoca de que esta consola es la favorita de los desarrolladores. Ojo también a los títulos en preparación de Game Boy Advance, que también vienen pegando muy fuerte. Aunque en PS One no parecen quedar muchos títulos estelares, desde el E3 se han anunciado otros bien interesantes, como *Tales of Destiny 2* o *Saiyuki: The Journey West*, dos juegos de rol japoneses que prometen mucho.


Dark Cloud

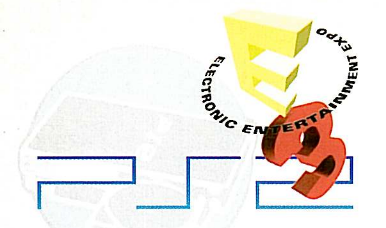
TOP 5 Galería

1	Dark Cloud	PlayStation 2
2	Blood Omen 2	PlayStation 2
3	SM Bros Melee	Game Cube
4	Mega Man X 6	PlayStation
5	Mario Kart Ad.	Game Boy Advance

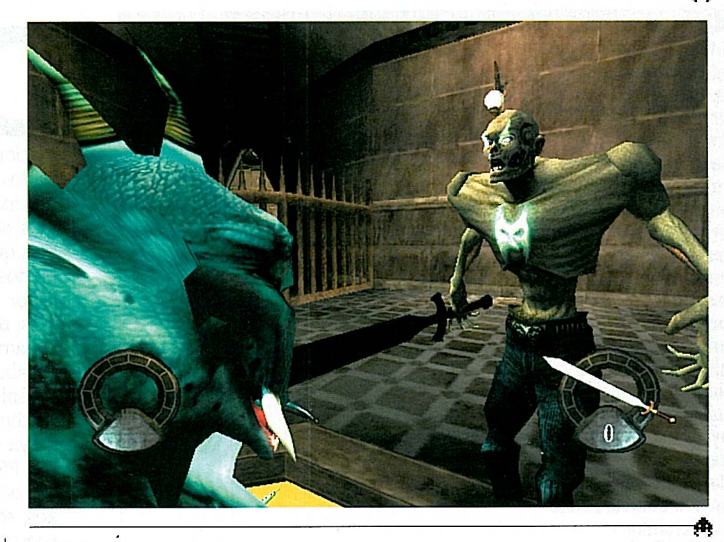
Personaje del mes

Gundam

La historia de Gundam está situada en un futuro muy lejano donde el gobierno unificado de la Tierra mantiene su hegemonía mediante los *mobile suits*, unas máquinas de guerra de forma antropomorfa que son imparables en el campo de batalla. El caso es que una de las colonias de la Tierra decide liberarse del yugo del gobierno opresor y, con la ayuda de cinco científicos, construye cinco poderosos *mobile suits* llamados Gundam (que están hechos con una aleación especial, el gundanium). Dada su avanzada tecnología, los pilotos de los Gundams tienen que ser entrenados desde niños. El Gundam más popular (en la imagen) es el Wing Gundam, pilotado por el denominado "soldado perfecto" Heero Yuy (16). Este robot está equipado, entre otras armas más convencionales, con un sable láser y un escudo. Puede transformarse en una especie de avión para alcanzar altas velocidades de vuelo. Posteriormente apareció el Wing Gundam Zero, precursor de los cinco Gundam actuales. Los otros cuatro modelos de Gundam son el Gundam Heavyarms, Gundam Deathscythe (y su versión posterior, el Gundam Deathscythe Hell), Gundam Sandrock y Shenlong Gundam.



Shadow Man 2: Second Coming



Tras sumergir a los jugadores de PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast en un mundo de pesadilla, Mike LeRoi vuelve a la acción en PlayStation 2. Gracias a los gráficos de la consola de Sony, Shadow Man es ahora mucho más terrorífico que antes, tal y como corresponde a un cazador de demonios resucitado de entre los muertos. Su nueva misión es dar caza a los Grigori, un grupo de monstruos sádicos que lleva dos mil años infiltrado en la sociedad humana. Escenas cinemáticas de lujo, transiciones de día a la noche (que gobiernan el paso de Shadow Man desde nuestro mundo a la Zona Muerta) y efectos atmosféricos en tiempo real hacen de esta una aventura de auténtico lujo. Shadow Man retiene su habilidad para utilizar dos armas a la vez mediante un control ambidextro y recorre siete mundos conectados entre sí sin interrupciones de carga a lo largo de cincuenta horas de juego, o más. Por fortuna, los desarrolladores van a permitir que los jugadores salven sus progresos donde quieran para evitar repetir paseos inútiles en la medida de lo posible. Mucho ojo con este título, porque es un serio candidato a convertirse en uno de los mejores para PS2, si bien sus creadores han querido quitarle hierro con eso del terror adulto para ver sis son capaces de llegar a un público más extenso.



Kingdom Hearts





En este título se combina la magia de Disney con el inimitable estilo que Square imprime a sus juegos de rol. Supone el debut de cuatro nuevos personajes Disney que han sido diseñados por Testuya Nomura (responsable de Final Fantasy VII, VIII y X). Los protagonistas de este épico cuento de aventura y amistad son Sora (uno de los nuevos personajes), Goofy y Donald, que pelean codo con codo para rescatar a sus amigos Riku y Kairu de los malvados Heartless (unas criaturas que roban las almas y los corazones de la gente). También salen otros conocidos villanos de Disney, como Jafar, Úrsula y Clayton. ¿Estará Disney intentando alejarse de los niños?

Wipeout Fusion

Wipeout, el popular juego de carreras futuristas que tanto furor causara en PSX, se viste de largo con Wipeout Fusion. Los nuevos circuitos son increíbles e incorporan imanes que permiten a los vehículos circular por el techo, zonas de libre recorrido y atajos en abundancia, entre otras sorpresas. El modelo de vuelo antigravitatorio es ahora mucho más avanzado; mientras que en PSX el movimiento de los vehículos se determinaba con 7 parámetros fundamentales, aquí se tienen en cuenta cuarenta y ocho. Nuevas armas, nuevas aeronaves, nuevos circuitos… ¿qué más se puede pedir?





Silent Scope 2

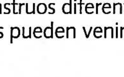




La popular recreativa Silent Scope 2 está siendo adaptada a PS2. Los jugadores interpretan a un francotirador de la policía que se dedica a abatir terroristas ayudado de una mira telescópica (es un juego solamente recomendado para adultos). Las novedades en esta segunda parte son las modalidades para dos jugadores, que incluyen modos competitivos y cooperativos con dos PlayStation 2 conectadas por *cable link*. Otras innovaciones son los nuevos tipos de mira telescópica: visión térmica (ideal para detectar enemigos con poca luz) y de Rayos-X (para ver a los objetivos detrás de las paredes).

Ephemeral Phantasia

El mejor rol japonés aterriza en PS2 con Ephemeral Phantasia. El jugador se mete en el papel de un bardo errante que ha sido contratado para actuar en una rutilante boda real. Cuando llega, se encuentra con que un pérfido brujo ha lanzado un hechizo en la isla para que, como en la película "atrapado en el tiempo", los días previos a la ceremonia se repitan una y otra vez. En su misión para romper la maldición, el jugador se las tiene que ver con ciento cincuenta tipos de monstruos diferentes en un sistema de combate estratégico donde los ataques pueden venir por cualquier lado.





PROJECT EDEN

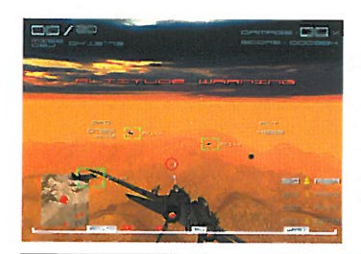
Es el último trabajo del equipo creativo que había detrás del primer Tomb Raider. Se trata de una aventura de acción con elementos de puzzle, interacción entre personajes y tácticas de equipo, desde una perspectiva de primera y tercera persona. Se puede jugar en solitario o bien acompañado de otros cuatro jugadores (en pantalla dividida). El estilo de juego requiere que se tengan en cuenta los atributos y habilidades específicas de cada personaje para ganar, ya que el trabajo en equipo tiene un importante papel. Cuando se juega en solitario, tienes que preocuparte de situar a tus compañeros en posiciones clave u ordenarles que te acompañen cuando lo estimes oportuno. Todo el equipo comparte una única barra de energía, que se puede usar para resucitar a los miembros del equipo caídos en combate o crear nuevo equipamiento.



Projet Eden

Top Gun

La peli Top Gun todavía cuenta con muchos seguidores que se van a volver locos de alegría cuando vean este juego. Interpretando a los personajes del filme (Maverick, Jester, Iceman o Viper), el jugador pilota los mejores aviones de la marina estadounidense, desde el F-14 al espectacular F-22, en treinta variadas misiones. La acción tiene lugar en escenarios inspirados en el Sudeste Asiático, los países del Golfo Pérsico, el Norte de Rusia y la base militar Miramar y transcurren en tres épocas diferentes de la aviación de guerra: los años setenta, los ochenta-noventa y la época actual.





Capcom vs SNK 2



La explosiva segunda parte del popular Capcom Vs SNK de Dreamcast llega a PS2. Más de diez nuevos personajes se incorporan al reparto de luchadores, que están sacados de clásicas series de títulos de lucha: *Street Fighter*, *Final Fight*, *Art of Fighting* y *Fatal Fury*. Al principio de la pelea los jugadores escogen uno de los seis estilos de lucha disponibles (3 de Capcom y 3 de SNK), que determinan el tipo de maniobras especiales que pueden realizar: bloqueo en el aire, esquiva, cancelación de guardia, etc... Los dibujos que presentan a cada luchador también varían con el estilo escogido.



Police 911





El jugador adopta una perspectiva de primera persona para librar furiosos tiroteos en las calles de Los Angeles. Según lo bien que lo haga, gana puntos de promoción para escalar puestos dentro de la jerarquía policial. Lo novedoso de este título (que ya debutó en los salones recreativos) es que incorporará un periférico capaz de detectar los movimientos corporales del jugador para ponerse a cubierto o asomarse desde detrás de las esquinas. Konami todavía no tiene claro cómo va a lograr implantar esto en una consola doméstica, pero si Sega lo consiguió con su Samba de Amigo... ¡todo es posible!

Airblade



Es un título de *skateboarding* futurista con historia. Esto significa que, además de realizar trucos para ganar puntos y abrir nuevas zonas, el jugador tiene una misión a largo plazo que cumplir: rescatar al científico que ha descubierto una fórmula de energía ilimitada de las garras de una celosa corporación petrolífera que no quiere perder el chollo. El control es sencillo en el nivel básico, pero exige maestría para dominar los trucos más complicados, que desafían las leyes de la lógica y el sentido común gracias a las virtudes de un prototipo experimental de *skate* antigravitatorio.

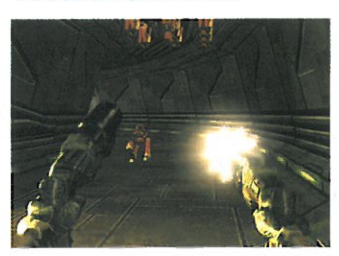
Blood Omen

Es el tercer juego de la saga *Legacy of Kain* (*Soul Reaver* era el segundo), Blood Omen 2 pone al jugador de vuelta en el papel de Kain, un vampiro que escogió gobernar el mundo en vez de sacrificarse para salvarlo. En esta ocasión, Kain se las ve con una misteriosa figura que le arrebata sus poderes oscuros. En su peregrinaje para recuperarlos, Kain combate, explora, se desliza sigilosamente y resuelve diabólicos puzzles (esperemos que no esta vez no haya bloques móviles de por medio...).

Como buen vampiro que es, Kain bebe la sangre de los mortales para recuperar sus fuerzas. También dispone de numerosas combinaciones de ataques y maniobras especiales para someter a sus adversarios, que se cuentan entre las filas de los humanos y los demonios por igual. A medida que recupera sus poderes, como súper-salto o control mental, y gana acceso a nuevas zonas, habitadas por enemigos cada vez más peligrosos. La combinación de acción y atmósfera tenebrosa, así como los sobresalientes gráficos y la notable inteligencia artificial, hacen de este título un duro contendiente para Shadow Man 2. Eso sí, ya sabes que para adultos, que nadie quiere despertarse por las noches con gritos de pavor causados por las pesadillas vampíricas de los más jóvenes.



Maelstrom





Con este título, los géneros del combate espacial y los tiroteos en primera persona se dan la mano. Primero se libra una batalla en el espacio entre cazas de combate e inmensos convoyes acorazados. Cuando las defensas caen, el jugador aterriza en el hangar de la nave enemiga y explora su interior, enfrentándose pistola en mano a los tripulantes que le salen al paso. El objetivo es hacerse con un cuantioso botín, que luego se emplea para reclutar nuevos miembros (cada uno con sus propias habilidades) con los que fortalecer la banda de piratas. Habrá una versión posterior para Xbox.

Thunderstrike





El helicóptero pilotado por el jugador tiene mísiles guiados, visión nocturna, y avanzados sistemas de defensa y navegación. Lejos de afrontar las misiones en solitario, se cuenta con el apoyo de unidades aéreas, tanques y tropas de infantería. En algunas misiones se captura tecnología enemiga adicional, como cohetes de pulso electromagnético (que inutilizan los sistemas enemigos), bombas de choque, disruptores, turbo propulsores, etc... El terreno y los vehículos registran gráficamente los daños recibidos, hay ciclos de día y noche, efectos atmosféricos y un modo de juego cooperativo. Todo un juego de acción para los más expertos en estas lides.

Dropship





En este ambicioso título el jugador efectúa vuelos de reconocimiento sobre extensos campo de batalla a bordo de una nave de descenso y desembarca tropas de asalto en las zonas de su elección. Luego les proporciona apoyo destruyendo objetivos clave desde el aire, o se suma a la ofensiva pilotando uno de los vehículos desembarcados. Así, se combinan el combate aéreo y terrestre con decisiones estratégicas en un cóctel explosivo. El enfoque no es el de una simulación difícil, sino que opta más bien por la acción y la destrucción indiscriminada, desde tanques enemigos a un silos de misiles.

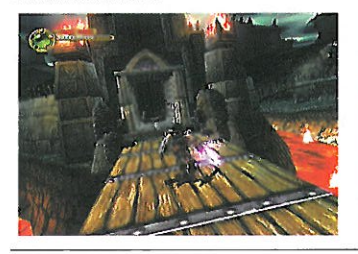
Drakan



Originalmente publicado para PC, esta versión de PS2 trae un interfaz adaptado a las necesidades de la consola. La protagonista es Rynn, una atlética guerrera que se hace amiga del dragón Arokh. Rynn elimina a los monstruos con su espada y gana puntos de habilidad para distribuir entre el manejo de las armas cuerpo a cuerpo, el arco o la magia. Cuando lo estima oportuno, se monta encima de Arokh para explorar los extensos mundos 3D desde el aire y regar con flechas a sus enemigos. El dragón también ayuda a Rynn escupiendo alegremente sus poderosas bolas de fuego durante los combates aéreos.

Maximo: Ghost to Glory

El pérfido Achille ha llenado el reino de muertos vivientes, ha secuestrado a cuatro hermosas hechiceras y ha obligado a la novia de Maximo a casarse con él ¡Ni que decir tiene que las cosas no van a quedar así! Durante la aventura, el jugador escoge las habilidades que Maximo va ganando y encuentra mejoras para sus armas. Así, el escudo puede usarse como defensa o bien como arma arrojadiza, y la espada puede hacerse más grande, invocar lluvias de meteoros o emitir llamas. En realidad, lo que Capcom pretende con este juego es realizar una nueva versión tridimensional del clásico Ghost'n Goblins.



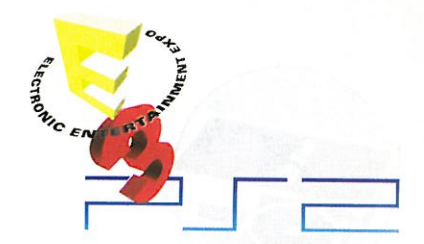


Herdy Gerdy

El protagonista de este título es un pastor. ¡Y en eso consiste el objetivo del juego: pastorear animales! Hay toda una historia épica detrás demasiado compleja para contarla, pero lo importante es que Gerdy tiene que explorar una isla recogiendo las herramientas de su profesión, resolviendo puzzles y convirtiéndose en un maestro ovejero. En el ecosistema de la isla coexisten presas y predadores, las cuales exhiben diferentes niveles de inteligencia y comportamiento grupal que deben ser entendidos para un pastoreo exitoso. ¡Un solo animalito descarriado puede desembocar en una catástrofe!







Primal

En algún lugar más allá del tiempo y el espacio está Primal, un mundo donde el Orden y el Caos luchan eternamente. Sin embargo, algo va mal. El equilibrio de poder se ha visto alterado y Jennifer Tate, una chica de nuestro mundo, se ha visto arrastrada a su interior. Jennifer se enfrenta a los demonios del reino inmortal y descubre poco a poco sus poderes y origen sobrenaturales. La acompaña Scree, una noble y orgullosa gárgola viviente. A lo largo del juego, que tiene lugar en 4 mundos habitados por sus propias faunas de monstruos, el jugador controla alternativamente a Jennifer y a Scree.





Dark Cloud



Es algo así como la respuesta de Sony al Zelda de Nintendo. El protagonista explora calabozos y derrota a los monstruos mediante un sistema de combate en tiempo real. La novedad es que las ciudades del mundo de Dark Cloud han sido destruidas por el malvado de turno, así que el protagonista tiene que reconstruirlas con las piezas mágicas que encuentra durante sus aventuras. Dichas piezas contienen edificios que deben ser colocados de forma que el resultado final sea parecido al de la ciudad original. Una vez levantada la ciudad, se puede pasear por ella e interactuar con sus habitantes.



Mobile Suit GunDam: Journey to Jaburo & Zeonic Front

Dos, ¡nada menos que dos! títulos dedicados al súper robot japonés Gundam, están de camino a PS2. Journey to Jaburo se inspira en la popular Gundam Wing Saga, mientras que el argumento de Zeonic Front está sacado de la serie original. Ambos son juegos de estrategia en tiempo real que exhiben unos gráficos impactantes, dignos de un *show* de anime televisivo lleno de explosiones y efectos especiales. Las batallas van desde duelos uno contra uno a combates masivos con múltiples robots a la vez. De hecho, en Zeonic Front el jugador comanda hasta tres divisiones de *mechs* a la vez.



Batman: Vengeance





Basándose en la estética de la serie de dibujos animados, Batman: Vengeance supone la primera incursión del hombre murciélago en PS2. Entre los villanos que le salen al paso se cuentan sujetos tan peligrosos como Poison Ivy, Mr. Freeze y Harley Quinn (la psicótica compañera del Joker).

Batman, que está imponentemente modelado en 3D, corre por las calles de Gotham, planea con su capa y noquea a puñetazos con los criminales. No faltan el Bat-móvil y el Bat-avión, además de los usuales bat-artilugios, como el gancho de escalada. También habrá una versión para Game Boy Advance.

Rayman M

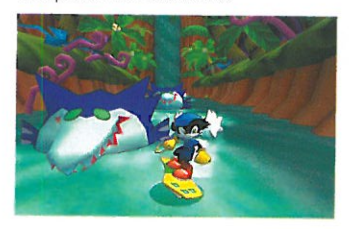
El entrañable héroe sin extremidades regresa con un juego muy diferente a sus habituales aventuras plataformeras: ¡una fiesta multijugador! En efecto, hasta 4 jugadores pueden competir entre sí en dos modalidades de juego. La primera es una carrera todoterreno donde las zancadillas, los atajos y las triquiñuelas están a la orden del día. La otra es una batalla en toda regla: lanzas ataques a tus adversarios para hacerles perder sus *lums* y quitárselos. Hay ocho personajes para escoger: el propio Rayman, Globox, los Diminutos... Al ganar se consiguen puntos con los que comprar nuevas habilidades para tu personaje.





Klonoa 2: Lunatea´s Veil

La segunda parte del tristemente infravalorado Klonoa es un juego de plataformas clásico, de esos que tanto gustan a la vieja guardia, pero con una técnica de vanguardistas gráficos estilo anime que son un regalo para los ojos. El protagonista se vale de un anillo mágico para disparar balas de viento que inflan a sus enemigos como si fueran globos. Una vez hinchados, los usa como armas o como apoyo para pegar saltos acrobáticos o subirse encima de criaturas voladoras. Hay niveles de *snowboard*, surf y mucha acción aérea, como cuando Klonoa usa un cañón o un trampolín para catapultarse a los cielos.

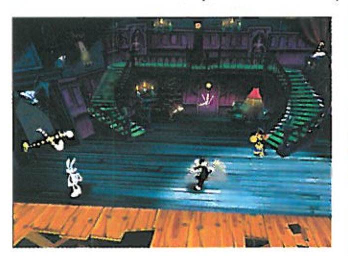






Loons: The Fight for Fame

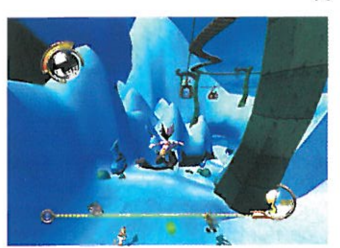
Bugs Bunny, el pato Lucas, el gato Sylvestre y el Demonio de Tasmania son los protagonistas de este disparatado título multi-jugador donde el objetivo es demostrar que tú eres la auténtica estrella. Naturalmente, los demás personajes están intentando hacer lo mismo y utilizan los típicos recursos de los dibujos animados de la Warner para chafarte tu actuación. Pasteles de crema voladores, yunques que caen, tormentas de bolsillo (¡marca Acme!)... Todo vale con tal de sacar al rival del escenario y acaparar la atención del director de la función, que no es otro que el bigotudo Yosemite Sam.

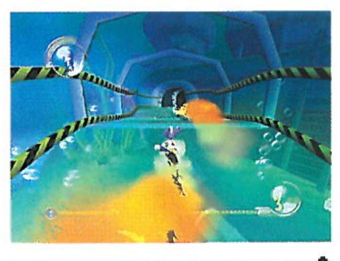




Mad Dash Racing

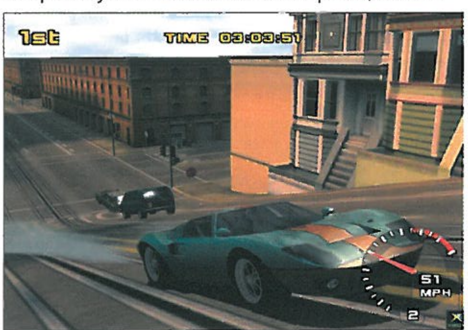
¡Más locuras multi-jugador en Xbox! Esta vez se trata de carreras locas para 4 jugadores donde los 9 personajes seleccionables tienen a su disposición una amplia gama de recursos: planear, empujar al adversario, deslizarse, nadar, saltar, trepar... y por supuesto, multitud de objetos potenciadores, armas y trampas con las que ponerse por delante a costa de hacer la puñeta a los oponentes. Los escenarios son muy variados, con cavernas volcánicas llenas de lava, pistas de esquí asfaltadas con nieve, frondosos bosques o mundos submarinos, y están repletos de insidiosas trampas, enemigos y atajos.



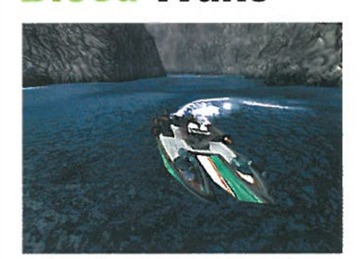


Test Drive

La venerable saga de conducción llega a Xbox. Entre los veinte coches licenciados se cuentan clásicos como el DodgeViper GTS, el Aston Martin DB7 Ventage o el mítico Lotus Esprit V8. Las carreras tienen lugar por cuatro metrópolis reales, entre las que se incluyen Londres y San Francisco. Hay tráfico, peatones que huyen si se les intenta atropellar, mobiliario urbano destrozable en las aceras y tozudos policías motorizados que no están dispuestos a dejarte hacer el vándalo por las calles de su ciudad. Dos jugadores pueden competir uno contra uno. Se está preparando una versión para PS2.



Blood Wake





A bordo de una lancha acorazada equipada con potentes cañones, el jugador pelea contra otros barcos, fortalezas y baterías situadas en la playa. Hay varios tipos de lancha para escoger y armas variadas, como ametralladoras, minas, cohetes y demás. A parte de la misión principal, hasta cuatro jugadores pueden librar batallas entre sí, todos contra todos o formando equipos de dos. El realista oleaje y los efectos atmosféricos (que incluye tormentas y tifones) hacen del pilotaje de la lancha una experiencia muy diferente a la de los típicos juegos de combate sobre ruedas.

Artic Thunder

Si en Blood Wake se disparaba desde una lancha motora, en Arctic Thunder se hace lo propio desde una moto de nieve. Está visto que ya no se puede circular por ahí sin que aparezca alguien intentando meterte un cohete por el trasero. En este caso, las armas son bolas de nieve atómicas, misiles de proximidad y súper ataques. Cada tipo de moto-nieve va acompañada de un piloto, cuya personalidad va acorde con las características de su vehículo. Doce circuitos, carreras de alta velocidad y una modalidad de batalla para 4 jugadores, donde se pelea dentro de una pista especial de hielo.

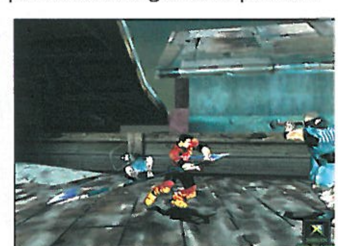




New Legends

Es un juego de andar y pegar en 3D, de esos en los que el héroe se abre paso por una legión de enemigos con poderosos movimientos de artes marciales. Está ambientado en China y el sistema de combate pone gran énfasis en las armas. Se pueden llevar una en cada mano y llevar guardadas hasta cuatro de ellas en el inventario, lo cual se refleja en el aspecto del personaje. Cada arma tiene un mínimo de tres movimientos asociados a ella, de manera que no es lo mismo atacar usando una espada que un garrote. También hay algunas situaciones que permiten optar por soluciones agresivas o pacíficas.





BATMAN DARK TOMORROW

Si PS2 tiene su Batman Vengueance, GameCube no iba a quedarse sin su ración de hombre murciélago. En esta aventura, Batman tiene que rescatar al comisario Gordon, que ha desaparecido misteriosamente. En una mezcla de acción y puzzles, el cruzado de la noche recorre parajes como la Batcueva, las calles de Gotham, las cloacas y el asilo Arkham. El cinturón de nuestro héroe está repleto de ingeniosos gadgets con los que eludir o apresar a los criminales. Entre ellos se cuentan genios y figuras como Poison Ivy, Mr.Frío y muchos más. Kemco, la desarrolladora, fue la responsable de aquel desaguisado llamado "Batman of the future, Return of the Joker" en PSone, pero han prometido redimirse y hacer justicia a la licencia con este juego.



Batman Dark Tomorrow



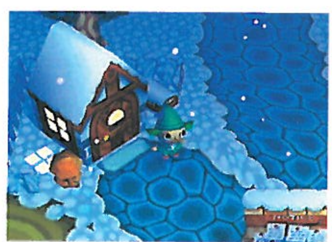
Animal Forest

Este exitazo de N64 va a tener una versión para GameCube. Los gráficos son básicamente los mismos, pero con la resolución mejorada, en la mejor tradición de las conversiones hechas con prisas. Según Nintendo, Animal Forest tiene más posibilidades de captar la atención del público occidental en la innovadora GameCube que en la agonizante N64. Tal y como ya avanzamos en el número anterior, en este juego la comunicación es muy importante, y a tal fin se ofrecen múltiples opciones de diálogo para hablar con los habitantes de la aldea. Gracias al reloj interno de la consola, Animal Forest identifica la fecha y la hora en la que se está jugando, lo cual afecta a la representación del mundo. En invierno empieza a nevar y las casas se decoran con luces navideñas, mientras que en otoño comienza la caída de la hoja. Si se juega de día luce el sol y por la noche oscurece. Hay abundantes objetos con los que interactuar (una caña para pescar, una pala para buscar tesoros, un hacha para talar madera...) y en las casas del pueblo hay consolas NES instaladas donde se pueden jugar estupendas emulaciones de juegos clásicos de Nintendo (Donkey Kong, Tennis, Golf...).









Raven Blade

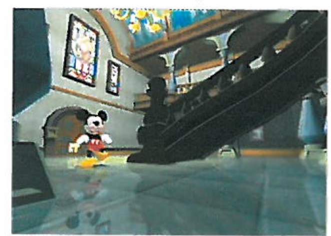
La RavenBlade es una espada mágica que el jugador, interpretando a un caballero medieval, debe buscar para derrotar al temible Señor de las Bestias. Se visitan populosas aldeas, oscuros calabozos, remotas ruinas e incluso una ciudad flotante. El sistema de combate es en tiempo real (en la línea de Zelda) y al matar monstruos se consiguen nuevos objetos, que también se pueden comprar en las tiendas cuando se reúne suficiente dinero. Las zonas explorables son enormes, y en el video de demostración que se pasó en la E3 salían enemigos muy chulos, como un dragón de aliento de fuego de lo más impresionante.





Disney's Mickey's for Gamecube

Obviamente, todavía no han decidido el título definitivo, pero está claro que el juego tiene Mickey Mouse por protagonista, ¿no? El juego está siendo co-desarrollado por Nintendo y Capcom, que ya ha trabajó en el pasado con el personaje (en concreto, en un título de SuperNintendo llamado Magical Quest starring Mickey Mouse). Esta vez la acción va a inclinarse más por el estilo Mario 64, es decir, presentando un extenso mundo 3D de libre recorrido para explorar. La animación de los personajes está muy cuidada (en especial la de Mickey), y se completa con modelos gráficos llenos de detalle y volumen.





Super Smash Bros Melee

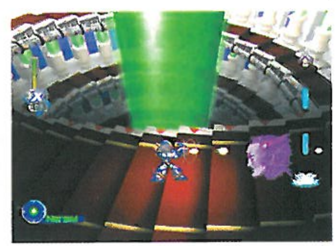
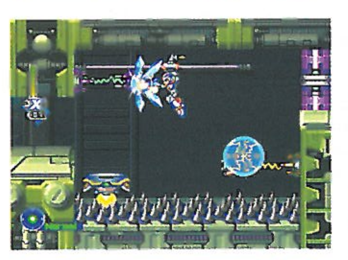
La nueva versión de Super Smash Bros no se conforma con actualizar los gráficos del original de N64 a la nueva generación. Ahora, la modalidad de un jugador incorpora elementos de juego de corte plataformero. Antes de enfrentarse con el oponente de turno en el tradicional duelo uno contra uno, los jugadores tienen que correr y saltar por un escenario de desplazamiento lateral mientras afinan sus habilidades de combate con los enemigos menores que les salen al paso. La modalidad multijugador también incorpora novedades, como un modo de torneo que registra las victorias y derrotas de los jugadores, permitiendo establecer ligas de muchos días de duración. Otros innovadores modos de juego incluyen uno en el que se compite por recoger las monedas que caen del cielo y otro donde se premia el estilo y la variedad de técnicas utilizadas. Como mínimo, hay dos personajes nuevos en el reparto, Ice Climbers y Sheik (que salía en The Legend of Zelda: Ocarina of Time), además de otros personajes secretos que tienen que descubrirse después. Nuevo ataques y maniobras defensivas, como bloqueos especiales y esquivas, añaden complejidad al sistema de combate.





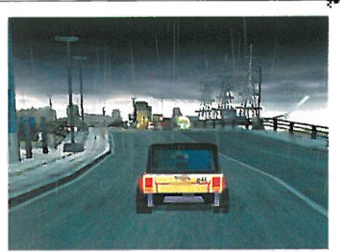
Megaman X6

¡Mega Man vuelve a Playstation! El héroe clásico de Capcom tiene que investigar los motivos por los que un reploid gigante ha enloquecido y lo está destrozando todo, lo cual no es más que una patética excusa para presentar otro maravilloso juego plataformero en 2D con desplazamiento lateral de pantalla. Las acciones del jugador afectan a las fases que se van a visitar posteriormente, de manera que aparecen áreas secretas, trampas y enemigos nuevos según las decisiones que se hayan tomado. Y no sólo eso, los jefes finales son aleatorios, así que cada vez que se juega aparecen en un orden diferente. Cinco de dichos jefes finales están sacados de otros juegos de Mega Man y son fácilmente reconocibles por los fans de la serie. La rejugabilidad se potencia con el sistema rescate de los reploids: hay muchos de ellos y, según a cual se rescate, se obtienen unas u otras armas y efectos potenciadores con los que mejorar las habilidades de Mega Man. Ahora que las consolas de nueva generación hacen parecer feos los gráficos tridimensionales de Playstation, este tipo de juegos en 2D son una alternativa de lo más acertado.


Euroracer

En Euroracer se conduce por veintiún circuitos de corte urbano, ambientados en algunas de las ciudades más populares de la unión europea: París, Londres, Barcelona, Atenas, Berlín, Florencia... En la carrera hay que evitar los atascos de tráfico, los autobuses, los taxis y los peatones (¡las 4 plagas del conductor moderno!) mientras se admiran los monumentos característicos de la ciudad en la que se está compitiendo (la torre Eiffel, el coliseo y el palacio de Buckingham, entre otros). La carrocería refleja los daños, las calles abundan en objetos destrozables y hay treinta coches para escoger.

Disney's Goofy's Fun House

Los fans llevaban tiempo reclamándolo, así que al final Square Soft ha accedido a sus peticiones. Final Fantasy Chronicles es la compilación de dos viejos juegos de SuperNintendo, Final Fantasy IV y Chrono Trigger.

Dado que en un CD de PlayStation cabe más información que en un cartucho, ambos títulos han sido potenciados con algunos extras. A Final Fantasy IV le han añadido nuevas secuencias intermedias generadas por ordenador, una función de carrera para desplazarse más rápidamente por el mundo y un rudimentario modo de dos jugadores similar al de Final Fantasy IX. La actualización de Chrono Trigger, cuyos personajes fueron diseñados por Akira "Dragonball" Toriyama, consiste en secuencias intermedias de dibujos animados y galerías de arte. Con Final Fantasy Chronicles los usuarios se llevan dos juegos clásicos por el precio de uno, un auténtico sueño hecho realidad para los aficionados al rol. Ahora lo que queda por averiguar es si esta ganga llegará a España o si se quedará para disfrute exclusivo del mercado norteamericano.



Kids Sports Football

¡Nenes de todo el mundo, regocijaos! Olvidaos de FIFA, ISS y otros simuladores por el estilo, donde lo único provechoso que podías aprender era a pegarle patadas en las espinillas a los adversarios. Kids Sports Football está basado en las reglas del fútbol real y te permite formar equipos con niños y niñas de tu edad. Olvídate del complicado botón de regate, carrera, pase corto, pase largo, y demás zarandajas. Aquí la acción se controla con un único botón, ¡diversión instantánea, como la que pregona Miyamoto! Juega sobre césped o arena y compite con un amigo en la modalidad de dos jugadores.





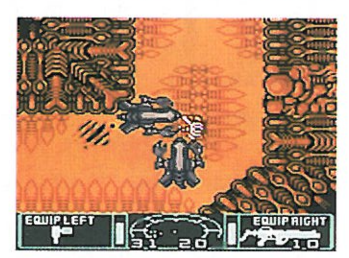

TINY TOON ADVENTURES

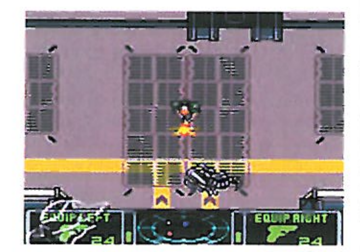
Estos divertidos personajes televisivos atraviesan una época dorada de lanzamientos en la GameBoy. En Dizzy's Candy Quest, una trastada de Edelmyra y Montana Max ha provocado que las golosinas del mundo hayan quedado dispersas por 25 niveles y le toca a Dizzy recuperarlas. Tiene cinco jefes finales (uno por cada cinco niveles), fases de bonus ocultas y las melodías tradicionales de la serie. Otro título es Buster Saves the Day (que se publicará en España con el título Búster el héroe del día), donde Max ha encarcelado a los personaje de la serie. La tarea de rescatarlos reposa en los hombros de Búster, que tiene que luchar a brazo partido con los sicarios de Max.



Tiny Toon Adventures

Alien Thanatos Encounter



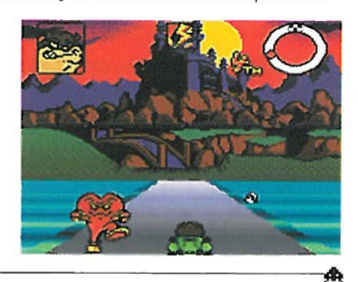


Los marines regresan a casa después de una misión de entrenamiento en un remoto planeta. Por el camino, reciben un mensaje de auxilio desde el carguero espacial Thanatos. Lo que sigue es fácil de predecir: doce niveles de lucha sin tregua para rescatar a los supervivientes de las garras de los aliens, que incluyen las arañas esas que se te agarran a la cara y los gusanos que te salen del pecho y lo ponen todo perdido de sangre y vísceras. 5 personajes jugables, cada uno con sus propios atributos y doce tipos de armas de alto calibre, como lanzagranadas y lanzallamas, completan el paquete.

Looney Tunes Racing

El Coyote, el Pato Lucas, Bugs Bunny, el Demonio de Tasmania, y así hasta ocho personajes clásicos de la Warner, cada uno con sus propios Karts y animaciones personalizadas, compiten en carreras de velocidad a lo largo de ocho circuitos que van desde el desierto de Arizona a la granja de Porky. Los puntos conseguidos en los campeonatos se usan en la tienda del gato Silvestre para comprar objetos potenciadores y compañeros que te ayuden en la carrera. Tartas de crema teledirigidas, nubes tormentosas y el recurrente "yunque que cae" ponen un toque de caos y desenfreno a la competición.





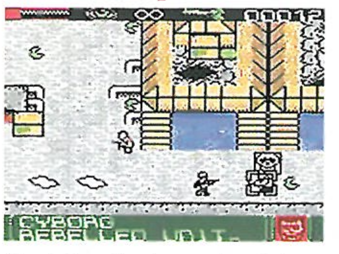
Snoopy Tennis

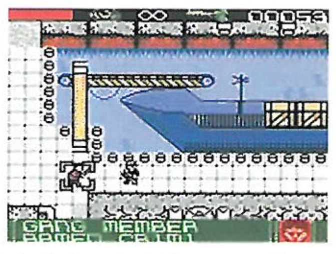
Snoopy y todos sus amigos se apuntan a un partido tras otro del mejor tenis. Hay doce personajes para escoger, y todos ellos están sacadas de las populares tiras cómicas de Charles Schultz: Snoopy, Carlitos, Lucy, Linus... Se pueden escoger entre nueve tipos de pistas, cada una con características propias bien definidas y cinco modos de juego: tenis tradicional, squash, muerte súbita, carrera de puntos y potenciadores. Lo mejor de todo es que dos jugadores pueden competir entre sí mediante cable link. ¡Hará falta habilidad, estrategia y un rápido juego de piernas para ganar el campeonato!





Robocop

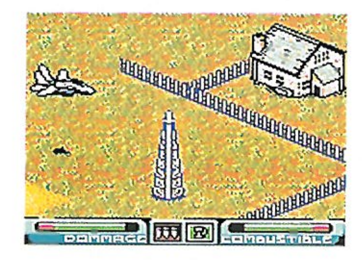




Titus Interactive ha sacado a Robocop de la chatarrería y le ha encargado una nueva misión. A lo largo de ocho enormes niveles, con escenarios interiores y exteriores, Robocop llena de plomo a los malvados criminales, sin juicio ni nada, utilizando siete armas diferentes y agradeciendo su cooperación a los ciudadanos. Cada arma tiene tres niveles de mejora, pero nuestro héroe tiene que preocuparse de no dañar a los inocentes durante los tiroteos. La diabólica inteligencia artificial de los enemigos le ponen las cosas difíciles al policía cibernético. Se está preparando una versión de PS2.

Top Gun

Ni siquiera los simuladores de vuelo están a salvo de las atrevidas conversiones de GameBoy Color. En Top Gun se adopta una perspectiva isométrica, es decir, vista desde arriba en un ángulo ligeramente inclinado, y permite a los émulos de Tom Cruise volar con libertad en diferentes aviones gracias al desplazamiento multi-direccional del escenario. La mecánica de juego es muy sencilla, llevando al jugador por exóticos parajes como el ártico, el océano, bosques y desiertos alo largo de doce misiones. Hay tres tipos de armas con las que derribar a los aviones interceptores enemigos.





Stuart Little, The Journey Home

Tal vez envidioso del éxito de Pikachu y negándose a retroceder ante la popularidad de Micky Mouse en el mundo de los videojuegos, el ratuno Stuart Little se lanza a la aventura en la consola pequeña de Nintendo. A lo largo de ocho niveles, los jugadores se meten en el papel del simpático roedor en niveles de andar y saltar o carreras de mini-coches, según corresponda. Los tres niveles de dificultad aseguran que toda la familia podrá disfrutar con Stuart de un desafío a la altura de sus posibilidades. Activision está preparando nuevos juegos de Stuart Little para GameBoy Advance y GameCube.







Magical Vacation





Los autores del clásico Secret of Mana de SuperNintendo, que ahora tienen su propia compañía de videojuegos (Brownie Brown), están preparando un exquisito juego de rol con gráficos a la vieja usanza, al que han denominado como "juego de rol comunicativo". Todavía no se sabe nada concreto sobre la mecánica de juego, pero sí que utilizará el cable link para permitir que dos jugadores compartan la misma aventura. Los componentes del equipo creativo de este juego trabajaron en el pasado con Square, los reyes del rol en consola, y eso siempre es una garantía de calidad.

Golden Sun





La compañía desarrolladora Camelot, responsable de éxitos como Mario Golf y Mario Tennis N64 y GBC, también está preparando su propia apuesta para dotar a GameBoy Advance de un buen juego de rol. Los gráficos, preciosos, son en 2D, pero durante las batallas se adopta una perspectiva en pseudo 3D donde la cámara rota y se mueve para mostrar mejor la acción. Visualmente es uno delos juegos más impactantes de GBA, y aunque la historia está un poco trillada (básicamente, "un chaval y sus amigos contra las fuerzas del mal") la calidad demostrada por Camelot en el pasado hace prever que será un gran juego.

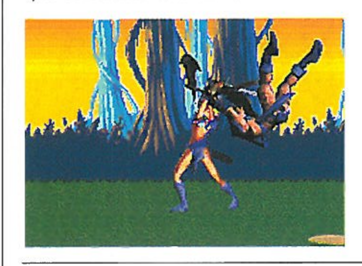
Mario Kart Advance

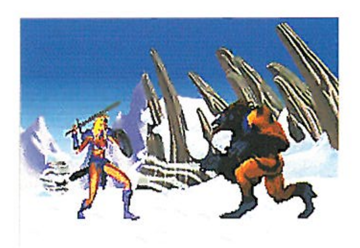


Con tanto jueguecito de carreras locas saturando el género, ya iba siendo hora de que el maestro viniese a poner orden. Mario Kart Advance ha sido diseñado como una mezcla de los dos Mario Karts anteriores: las pistas son similares a las del juego de SuperNintendo (con su logrado efecto 3D "Modo 7"), mientras que las armas y los personajes (incluyendo su diseño gráfico) están sacados del juego de Nintendo 64. Cuatro jugadores pueden competir entre sí conectados mediante cable link. Si sólo se tiene un cartucho todavía se puede jugar en red, aunque en ese caso hay menos modos de juego y circuitos.

Barbarians

Los bárbaros son los protagonistas de un nuevo título de lucha para GameBoy Advance, que también estará disponible en PS2, Gamecube y Xbox. La versión portátil incluye una zona de entrenamiento para practicar los ataques especiales, armas gigantescas con las que aporrear al adversario y maniobras tan espectaculares como agarrar a un enemigo y lanzarlo por los aires. Se puede escoger entre llevar a un rudo bárbaro o a una atlética valkyria y hay porcinos monstruos controlados por la máquina que se suman a la lucha.





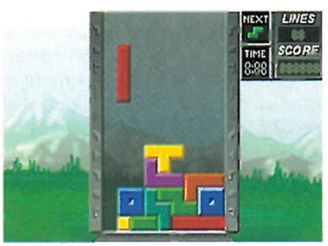
Matt Hoffman's Pro BMX

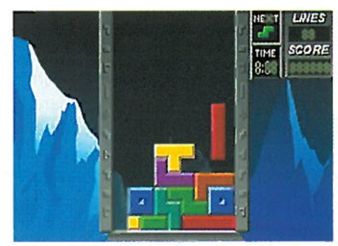




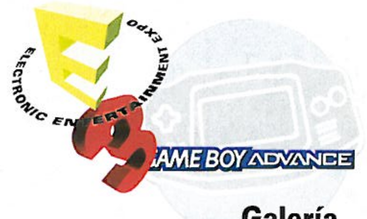
Aunque la casa desarrolladora, Activision, es la misma que adaptó el Tony Hawk ProSkater 2 de PSone a GBA, el equipo encargado de hacer lo propio con Mat Hoffman's Pro BMX es otro muy diferente (HotGen Studios). Aún así, el juego apunta a ser igual de ambicioso. El estilo de juego es similar al de Tony Hawk y se conservan todos los trucos y pistas de la versión de PSone, sin que se echen en falta los obligatorios ciclistas oficiales. También habrá modos multi-jugador que se podrán disfrutar en solitario gracias a los rivales controlados por la inteligencia artificial. Hay una versión GBC en preparación.

Tetris Worlds





Este mítico juego de puzzle, obra de la mente maestra de Alexander Pajinov, fue uno de los títulos más exitosos de la primera consola portátil de Nintendo. ¿Cómo iba GameBoy Advance ha quedarse sin su correspondiente versión? ¡Sería absurdo! Además del Tetris clásico, hay siete variantes nuevas que atienden a reglas diferentes y una muy esperada modalidad de cuatro jugadores simultáneos mediante cable link y un único cartucho, donde los participantes compiten por anotarse una línea tras otra más rápido que sus oponentes. El juego no está terminado, así que todavía están a tiempo de mejorar los gráficos.



ADVANCE WARS

En Advance Wars los jugadores imparten ordenes a su tropas por turnos, donde cada unidad tiene su propio rango de movimiento y disparo. Artillería, submarinos, helicópteros... Los combates tienen lugar por tierra, mar y aire y el jugador tiene que procurar que sus vehículos estén bien abastecidos de combustible además de preocuparse por los tipos de unidad que se enfrentan, las características del terreno y otros factores estratégicos. Cuatro jugadores pueden competir entre sí, pasándose una única consola o mediante Cable Link.



Mario Kart Advance

Mega Man Battle & Mega Man Xtreme 2

Las aventuras de Mega Man suelen ser juegos típicamente plataformeros, pero este Battle Network rompe con la fórmula habitual de manera radical, ya que se trata de na especie de juego de rol con combates por turnos. Resulta que un virus informático está causando serios problemas en el mundo virtual, así que Mega Man tiene que infiltrarse en la red adoptando una personalidad virtual y poner fin a la amenaza. Mega Man Xtreme 2 es una aventura más tradicional, con sus saltos y acción continua, en la línea de Mega Man X6 de PSone.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

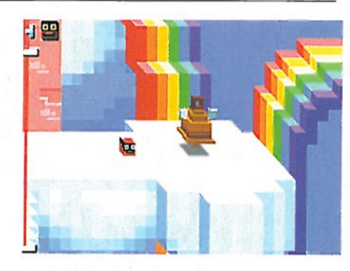




Ya sea en el papel del legendario Shaun Palmer o de cualquiera de los cuatro snowboarders reales representados en el juego, los jugadores ven cómo sus habilidades son llevadas al límite mientras practican el snowboard en dieciséis pistas diferentes, ambientadas en 4 zonas diferentes. Durante el circuito profesional se consiguen puntos haciendo trucos en las competiciones de estilo libre o llegando el primero a la meta en las carreras de velocidad. También se está preparando una versión de GameBoy Color de lanzamiento simultáneo, aunque las compañías desarrolladoras son diferentes.

Bonx

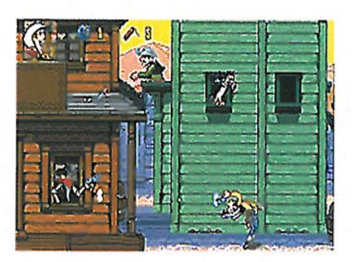
En Bonx!, hasta cuatro jugadores se ven inmersos en un universo extrañamente distorsionado, donde lo único que se conoce son líneas y formas cuadriculadas. Los gladiadores geométricos trepan por el escenario creando cubos de apoyo debajo de ellos y se atacan unos a otros utilizando los objetos que van encontrando. En algunas zonas especiales el efecto de los objetos se ve potenciado, así que también hay un cierto componente de estrategia. Otras variantes de juego son Rey de la colina (una especie de lucha por la supervivencia) y Carrera (gana el primer cubo en llegar a la cima).

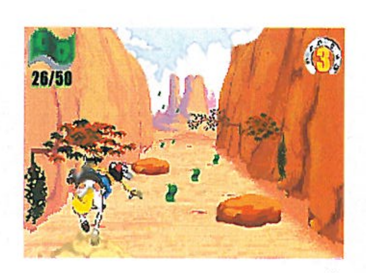




Lucky Luke Wanted

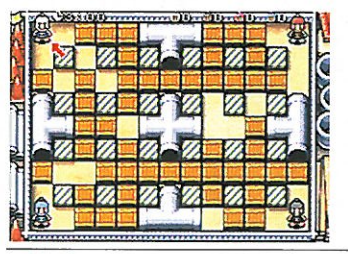
El más famoso cowboy del Oeste, más rápido que su propia sombra, sale a la caza de los hermanos Dalton en su primera incursión dentro de GameBoy Advance. El cartucho se divide en dos juegos, accesibles directamente desde el principio. El primero es una típica aventura de nueve niveles de duración (más cuatro fases de bonus), con LukyLuke disparando y saltando de aquí para allá. El segundo es un multi-jugador para dos (mediante cable link) con cuatro mini-juegos, los cuales también se pueden jugar contra la máquina.

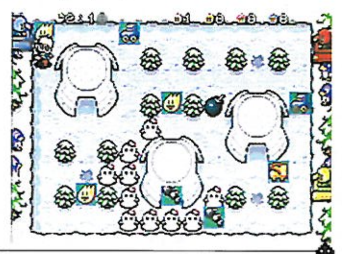




Bomberman Tournament

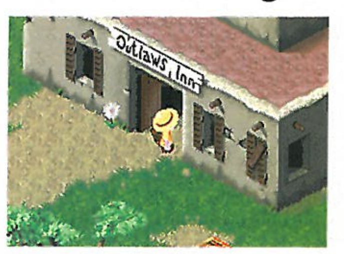
Como todo buen juego de Bomberman que se precie, Bomberman Tournament incluye una aventura para jugar en solitario: cinco mundos, personajes con los que interactuar, puzzles y, por supuesto, gigantescos jefes finales que custodian el paso de un mundo a otro. Sin embargo, el énfasis de este título está puesto en los aspectos multi-jugador de Bomberman: hasta 4 jugadores se dedican a perseguirse unos a otros en ocho laberintos diferentes mientras colocan bombas como locos. Este es uno de esos raros juegos que solo requieren un único cartucho para disfrutarlo en grupo. ¡Genial!





Sabrewulf: Rumble in the Jungle





¡Es cierto! Tras ser rescatado del interior de un bloque de hielo en la última aventura de Banjo y Kazooie en Nintendo 64, el famoso explorador Sabreman vuelve a la acción. Su misión consiste en recuperar un tesoro robado por el lobo Wulf. La bestia está tranquila hasta que nuestro héroe se hace con el tesoro, momento en el cual Wulf sale en furiosa persecución. Sabreman tiene que utilizar trampas y barricadas encontradas por el nivel para entorpecer a su perseguidor y llegar a salvo hasta su campamento. La versión final de este título tendrá mini-juegos para cuatro jugadores.



Spider-Man
se acerca una araña

por Alfredo Biurrun

Si hay una franquicia que va a dominar sin discusión la próxima temporada, es la de Spider-Man. En sus casi cuarenta años de existencia, el paso el personaje por otros medios más allá de los cómics para los que fue originalmente concebido se ha saldado con un resultado discreto en el mejor de los casos. El primer aviso llegó el año pasado en forma de un título para PlayStation. Neversoft desarrolló el primer juego que recreaba a la perfección el personaje y su universo. El éxito obtenido propició excelentes conversiones del mismo juego para Dreamcast y Nintendo 64. En los próximos meses llegarán nuevos juegos para PlayStation 2, Game Boy Advance, PC, Game Cube y, lógicamente, el regreso a PSX con Spider-Man 2: Enter Electro. Y, por supuesto, está la película. Una adaptación dirigida por Sam Raimi y por la que Sony planea apostar muy fuerte el próximo verano. Entretanto, Marvel se esfuerza por revitalizar al personaje en sus colecciones de cómics. Dentro de un año, todos hablaremos de Spider-Man.

Spider-Man 2: Enter Electro (PSX, PS2)

Activision se encontró entre manos con una inesperada gallina de los huevos de oro gracias a Neversoft. El estudio norteamericano se las arregló para triunfar donde muchos, muchos otros, habían fracasado con anterioridad: hacer un buen juego basado en una licencia del cómic. Y si, por cosas del destino, la licencia del cómic famoso se convierte en una licencia de película aún más famosa, mejor que mejor.

Si Spider-Man convenció, no fue sólo por proporcionar una experiencia divertida y original de juego más allá de la licencia empleada, sino porque cualquiera que conociera al personaje (y eso es mucha gente) obtenía por fin lo que había estado esperando durante años: una aventura que capturaba el dinamismo de Spider-Man y recuperaba la ingenuidad del personaje en su concepción más clásica. Un juego que en todo momento respetaba el material original y, lejos de traicionarlo, lo adaptaba a una nueva forma narrativa. En resumen, un título que permitía ser Spider-Man de la forma en que millones de aficionados han imaginado durante años.

Probablemente, una de las razones por las que no ha habido un juego realmente satisfactorio sobre el personaje reside en la tecnología. En la capacidad del motor gráfico de Tony Hawk´s Pro Skater (también de Neversoft y reutilizado en la secuela) y su habilidad para representar grandes espacios, reside una de las grandes bazas de Spider-Man. Una cámara capaz llevar al jugador por cualquier superficie y desde cualquier perspectiva sin afectar a la jugabilidad han hecho el resto por recrear la experiencia de un personaje con unas posibilidades de movimiento inéditas en cualquier juego.

Enter Electro llega poco más de un año después del original y, en estas circunstancias, no es lógico esperar muchas novedades. Spider-Man 2: Enter Electro es una nueva aventura del personaje que se mueve bajo los mismos parámetros técnicos que la anterior. Donde el jugador podrá apreciar algunas mejoras será en las habilidades del personaje y algunas variaciones en el diseño del juego. Activision se está mostrando parca en detalles sobre un título cuyo lanzamiento tendrá lugar el próximo otoño y ha desvelado muy poco acerca del contenido. Lógicamente, el villano principal de la función será Electro, pero se desconoce quienes harán los honores de acompañarle. También habrá nuevos movimientos de desplazamiento, lucha y nuevos usos para la red, como la posibilidad de electrocutar (no preguntes cómo) o congelar a los enemigos.

La historia presenta a un Electro tras una máquina capaz de amplificar sus poderes eléctricos. El jugador, como Spider-Man, deberá detener sus intentos por robar las distintas piezas del mecanismo. En los cómics, Electro, aunque siempre pintoresco, nunca ha sido uno de los enemigos con mayor peso del lanza-redes excepto cuando ha aparecido junto a los Seis Siniestros (Dr. Octopus, Hombre de Arena, Buitre, Kraven y Mysterio), por lo que resulta bastante lógico esperar su presencia. Después de todo, el juego original estaba pla-







se acerca una araña

Spider-Man



gado de cameos en una tónica que Neversoft mantiene en esta segunda entrega. El jugador también encontrará nuevos trajes para el protagonista (además del clásico rojo y azul), como aquél negro y blanco que terminaría por convertirse en uno de sus enemigos más populares, Venom.

La versión beta de Spider-Man 2 que ha llegado a la redacción tampoco permite sacar demasiadas conclusiones, siquiera porque sólo presenta cinco niveles de los que contendrá el juego. Uno de los aspectos más llamativos reside en la resolución de pequeños puzzles con la ayuda de las particulares habilidades del hombre Araña. Por ejemplo, unos ladrones provocan una explosión en el banco que han atracado. El jugador debe ingeniárselas para apagar el fuego resultante abriendo el paso de una boca de incendios con la ayuda de su red. En ese mismo nivel, que tenía lugar a pie de calle (otra novedad), una secuencia cinemática, realizada con el sistema de representación visual 3D del juego, mostraba una emboscada al protagonista.

Otro de los niveles tenía lugar dentro de un almacén. Allí, y tras derrotar a un considerable número de matones, hacía su aparición Shocker, a quien el hombre araña ha de derrotar antes de que sus ataques hagan volar el material explosivo presente en el escenario. También se sabe que el Hombre de Arena se dejará ver en Enter Electro. Stan Lee vuelve a narrar la historia y no faltarán las apariciones de otros héroes de Marvel, si bien a modo testimonial. Spider-Man 2 es un juego destinado a capitalizar el éxito del anterior sobre una plataforma que se resiste a morir y allanar el camino para la fiebre Spider-Man que llegará el próximo año. Activision también prepara una versión de este título para PS2.



Spider-Man (PC)

Spider-Man, el juego de Neversoft, dará por terminado su paseo triunfal por el abanico de plataformas actuales el próximo otoño con la publicación de la versión de PC. El trabajo lo está llevando a cabo LiveSay y Activision asegura que será una conversión exacta del original de PlayStation.

La palabra conversión no suele presagiar grandes emociones para los jugadores de PC. Básicamente, éstas suelen evidenciar las limitaciones técnicas de la plataforma original y no suelen adaptar la jugabilidad al nuevo sistema. Aunque hay excepciones, claro. Ahí está la magnífica conversión que Microsoft realizó de Metal Gear Solid y esa es la dirección en la que apunta Activision. Después de todo, la compañía ya ha resuelto con éxito las versiones de Nintendo 64 y Dreamcast y nada hace pensar que vaya a comenzar a descuidar la mejor marca que tiene ahora entre manos.

Lógicamente, Spider-Man no será un juego que vaya a dejar a nadie con la boca abierta en cuanto a calidad gráfica, pero las imágenes que apoyan este texto ya muestran una sustancial mejora sobre el original. LiveSay mantiene el mismo sistema de cámara que tanto ha hecho por el juego y, al igual que sucedió en la versión de Dreamcast, es posible que se ajusten aquellos momentos en los que podía dar algún problema. Habrá ocho localizaciones principales que comprenden treinta sub-niveles. Éstos abarcan desde las cimas de los edificios a las cloacas subterráneas de Nueva York, laboratorios e incluso la sala de reuniones del Daily Bugle.

La historia comienza con la aparición de un impostor que actúa disfrazado de Spider-Man en la presentación pública de un invento del Dr. Octopus. Parker, presente en el acontecimiento, comienza a investigar. La aventura le llevará a enfrentarse a villanos clásicos del cómic como Scorpio, Rinoceronte, Venom, Carnage y Mysterio, entre otros. Los secundarios habituales de la vida de Parker también se dejarán ver e incluso hacen apariciones especiales otros héroes Marvel como Daredevil, la Antorcha Humana y el Motorista Fantasma.

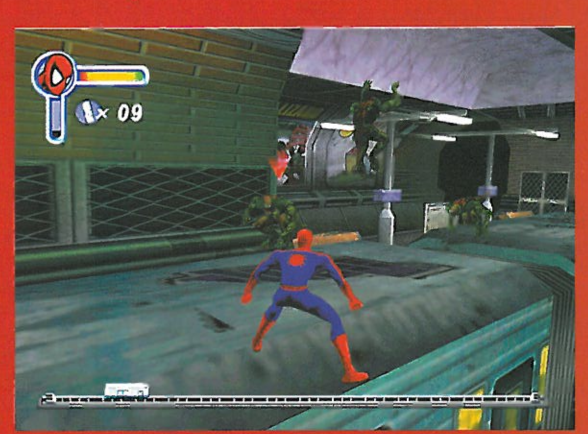
Spider-Man es juego de planteamiento sencillo que apuesta por una diversión inmediata que exige ciertas dosis de habilidad por parte del usuario. La cámara siempre sigue al personaje desde una perspectiva en tercera persona, no importa dónde esté. Mientras tiene los pies en el suelo, ofrece la perspectiva habitual de los juegos en tercera persona. Cuando el protagonista sube por una pared, se aleja ligeramente pero mantiene el mismo ángulo. Y cuando Spidey se encuentra trepando por techos, el punto de

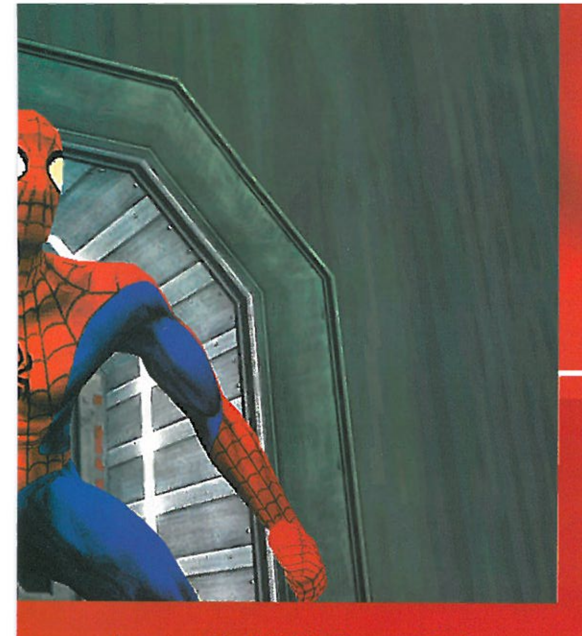




vista del jugador queda por encima de esa superficie, que se trasparenta para poder seguir sus evoluciones. El resultado es un magnífico control sobre el personaje en todo momento, excepto cuando cambia de dirección mientras corre, porque la visión del escenario queda un poco limitada hasta que la cámara se adapta a la nueva posición del personaje.

Por lo demás, el Spider-Man del juego hace gala de las mismas habilidades que el Spider-Man del cómic. Su agilidad le permite efectuar grandes saltos y desplazarse colgado de su red cuando lo desea. De hecho, las redes que dispara desde sus muñecas juegan un papel esencial en el combate. Con ellas puede reducir enemigos recubriéndolos por completo, disparar bolas, cubrir sus puños para que sus golpes sean más efectivos o crear una pequeña cúpula alrededor que le protege y puede reventar eliminando a los matones más cercanos. También Puede utilizar sus rastreadores para conocer en todo momento la posición del enemigo y el sentido arácnido le avisa de cualquier peligro inesperado. El efecto se representa mediante un





La conversión de Spider-Man para PC demuestra una calidad visual notablemente superior a la que suelen ofrecer las conversiones convencionales.

breve cambio de los colores del juego en pantalla, aunque en la secuela para PSX se han decantado por una, más fiel al original, animación en torno a la cabeza del personaje.

Si el personaje es fiel al cómic, también lo es el entorno en el que se mueve. Quien más, quien menos, conoce a Spider-Man y Activision se ha asegurado de incluir un buen número de guiños para todos aquellos que han coleccionado los cómics de Marvel. Durante el transcurso del juego, es posible encontrar cómics que permiten acceder a algunos añadidos en otras secciones del programa. Por ejemplo, cubiertas clásicas de las series de Marvel, revivir algunas de sus mejores historias o leer las fichas completas de los enemigos que aparecen a lo largo del juego. Además de la multitud de trajes que el alter ego de Parker ha vestido a lo largo de su carrera, incluso aquella bolsa de papel que tuvo que utilizar en una ocasión tras deshacerse del traje simbionte. Parece que Spider-Man volverá a escapar de la temible Maldición de los Juegos de Super Héroes.





Entrevista con Stan Lee



Nadie mejor que el creador del personaje para narrar, una vez más, sus aventuras. Stan Lee, guionista de cómics, de cuya mente han salido personajes como Hulk, Los Cuatro Fantásticos, X-men y tantos otros, realizó esa tarea en el primer juego y vuelve a hacerlo en la secuela. EGM ha tenido la ocasión de charlar con Stan Lee en un descanso de las sesiones de grabación de Spider-Man 2: Enter Electro sobre los juegos basados en cómics y la industria en general.

¿Qué te parece el guión de Spider-Man 2? Parecías disfrutar de la grabación.

Ha estado muy bien. He disfrutado leyéndolo.

Conforme hacías las voces, has podido ver el juego funcionando. ¿Qué piensas de los gráficos?

Lo poco que he visto me ha parecido maravilloso. La animación era excelente y los personajes presentaban un aspecto fantástico. Me gustaría encontrar tiempo para jugarlo, pero he estado muy ocupado.

¿Sueles jugar a juegos?

Tengo miedo de engancharme a esos juegos y desentenderme del trabajo. Son asombrosos. Solía disponer de cierto tiempo libre cuando me trasladé a Los Angeles. Por ejemplo, me dedicaba a leer revistas relacionadas con mi trabajo (Hollywood Reporter, Variety), pero tuve que dejar de hacerlo porque eso me quitaba una hora de cada día. También solía ver cada película que estrenaban, pero ya ni siquiera puedo hacerlo cuando salen en vídeo. Estoy demasiado ocupado.

Pero el principal problema es que cogería un complejo de inferioridad. Cualquiera puede ganarme. Cuando he visto a la gente jugar, parecía difícil por la coordinación necesaria entre la vista y las manos.

Ahora que estás relacionado con su creación, ¿disfrutas haciendo las voces?

Oh sí, me encanta hacerlo. Mira, cuando era joven quería ser actor, así que me encantaba todo lo relacionado con la interpretación. He dado conferencias en universidades y demás y la razón por la que me gusta es que te permite acercarte a lo que hace un actor sin serlo realmente. Tienes toda una audiencia que te está atendiendo. Así que me encanta hacer la narración.

¿Piensas que este tipo de juegos con licencia pueden ayudar a obtener nuevos lectores para la industria del cómic?

Creo que tendrá su efecto, seguro. Sí alguien juega y se siente atraído por el personaje, también querrá leer las historias.

¿Te gustaría crear un nuevo personaje o escribir una historia específicamente para un videojuego?

Desde luego. Sabiendo la relevancia que tienen los videojuegos en la actualidad, me encantaría hacer algo en ese sentido. Me gusta hacer televisión y trabajar con los productores, pero todo lo que hago para ese medio podría servir fácilmente para un videojuego. Sería divertido y me gustaría hacerlo en el futuro. En cualquier caso, no puedo simplemente sentarme en casa y hacerlo, tiene que haber alguien que me lo pida.

¿Qué piensas de la industria del cómic en general?

Lo peor que tiene es la escasez de lugares para comprar cómics. Algunos de los productos son fantásticos, otros no me gustan. Pero eso siempre ha sido así. En cualquier caso, hace unos años había diez mil tiendas de cómics y hoy habrá unas 2.500. Antes era posible encontrarlos en cualquier tienda que vendiera revistas, pero ahora sólo están en tiendas específicas de cómics. Así que hay gente que quiere comprarlos y no puede a menos que se tomen las molestias necesarias para encontrarlos.

¿Crees que los cómics *online* son la solución?

No realmente. Tenía mi propia web y descubrí que incluso la gente que entraba en ella podía estar interesada en los cómics online al principio, pero que eso no significaba nada porque nadie quiere leer tebeos en Internet. Además, no puedes dedicar demasiado tiempo y dinero a hacer un cómic online de forma creativa y hermosa porque no vas a poder obtener el suficiente dinero de ello. Es mejor dedicarse a hacer una revista normal.



Spider-Man: The Movie



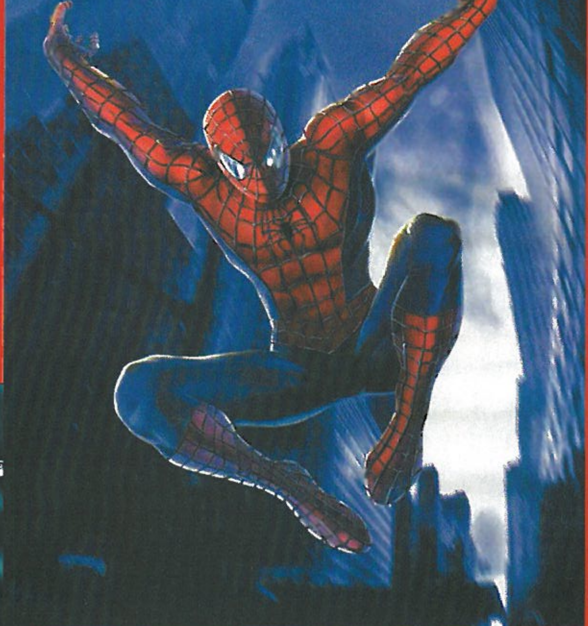
Tres de mayo de 2002. Esa es la fecha en la que llegará a las pantallas estadounidenses la película de Spider-Man y a partir de la cual será difícil encontrar a alguien que no conozca al personaje. Las halagüeñas previsiones sobre el resultado artístico y comercial de la película son, en parte, responsables de la avalancha de juegos con los que Activision quiere sacar tajada al personaje.

Spider-Man ha sido una de las producciones más azarosas de llevar a cabo en las últimas décadas, en parte debido a una interminable batalla legal que mantuvo parado el proyecto entre 1992 y 1999. Casi nada.

James Cameron comenzó a mostrar su interés en hacer una película de Spider-Man cuando se encontraba trabajando en Terminator 2, un filme que terminaría por convertirse en el último gran éxito de la productora Carolco y que no le valió para solventar la difícil situación económica que terminó con ella. Marvel había vendido con anterioridad los derechos del personaje a distintas compañías para ser utilizados en distintas formas. Inevitablemente, y ante la magnitud de un proyecto como Spider-Man con el director de Terminator 2 al frente, nadie quería quedar fuera del tema y las demandas legales se sucedieron durante años en uno de los embrollos judiciales más complicados que se recuerdan en Hollywood. Cuando los derechos del personaje revertieron a Marvel en 1999, era el momento de volver a comenzar el camino.

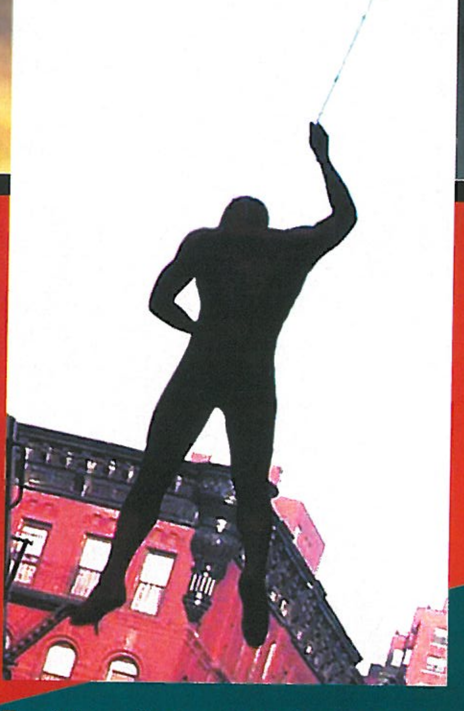
Finalmente, Sony produce a través de Columbia TriStar Pictures. Sam Raimi consigue el puesto de director tras una dura pugna en la que ganó a David Fincher en el último momento. Los fans acogieron con satisfacción la elección de Raimi para el trabajo, al igual que la del terceto protagonista. Tobey McGuire (ganador de un Oscar por Las Normas de la Casa de la Sidra) ha obtenido el papel que, previsiblemente, le situará (o le acercará mucho) en la liga de los veinte millones de dólares. Willem Dafoe encarnará al némesis del Hombre Araña durante casi cuatro décadas, el Duende Verde. Y la chica será Kristen Dunst como Mary Jane Watson, personaje secundario durante muchos años que terminó por hacer de Parker un hombre casado. En los cómics, claro. La película se centra en los primeros años del personaje, en el Peter Parker adolescente, enclenque, empollón y alienado al que todos dejan de lado. El tímido que nunca sale con chicas ni tiene amigos. El chaval que sufre un subidón de

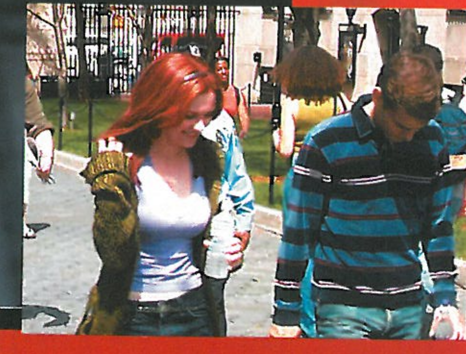
El avance de la película que ya te puedes descargar desde Internet es absolutamente espectacular. Si no lo has visto ya, conéctate ahora mismo a: www.spiderman.sonypictures.com













Las escenas más espectaculares de la película están protagonizadas por un Spider-Man totalmente generado por ordenador, un trabajo que está llevando mucho más tiempo que el propio rodaje del filme.

ego al obtener sus poderes y termina descubriendo por las malas que un gran poder conlleva una gran personalidad. El héroe que nace de una tragedia y que tiene por delante un camino con más sinsabores que alegrías.

El guión de la película lo escribió David Koepp aprovechando algunas de las ideas que Cameron había perfilado con anterioridad en un guión que tenía al Dr. Octopus como villano de la función y que, francamente, distaba mucho de estar a la altura del personaje. Scott Rosenberg terminó de ajustarlo y el rodaje comenzaba en enero este año. Un rodaje que duró seis meses y al que le sigue una larga labor de post-producción hasta el estreno de la película. Aunque McGuire se ha preocupado de ponerse a la altura física del personaje, los momentos más espectaculares de Spidey estarán protagonizados por una versión enteramente generada por ordenador.

Spider-Man se está beneficiando del clima optimista en torno a este tipo de producciones que propició X-Men y que esta película debería asentar. La elección del director y el reparto a satisfecho a los fans, aunque queda por ver como se las apaña Raimi frente a un proyecto de esta envergadura. A la sombra de Spider-Man y X-Men, ya se han iniciado otras adaptaciones de personajes del cómic a la gran pantalla. Hulk (escrita y dirigida por Ang Lee), Ghost Rider (con Nicholas Cage) y los Cuatro Fantásticos verán la luz en las temporadas siguientes. Y, seguro, lo harán acompañadas de los correspondientes videojuegos. Algo que también sucederá en el caso de Spider-Man, aunque Activision no ha hecho público ningún detalle, más allá de la plataforma: PS2.

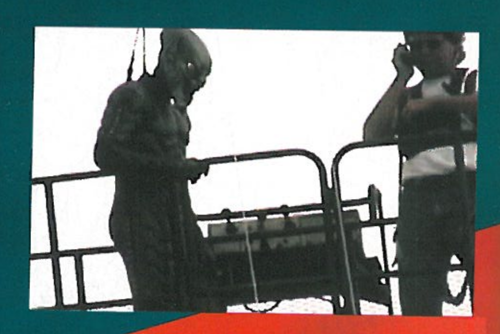
El personaje en la gran pantalla

Lógicamente, un proyecto de estas características está sometido al escrutinio de millones de fans que arden en deseos de saber que está haciendo Raimi con el personaje y para los que Internet es el medio perfecto de comunicación. Durante los seis meses que ha durado el rodaje, no han dejado de aparecer las crónicas de extras de la película o de gente relacionada con la producción que desvelaban algunos aspectos. A pesar de todo, la trama argumental se ha mantenido en secreto, si bien no es difícil adivinar por donde van los tiros.

Parker, joven huérfano que vive con sus tíos, obtiene sus poderes gracias a la picadura de una araña que ha recibido una extraordinarias dosis de radiación. Como resultado, su cuerpo cambia y obtiene, proporcionalmente, las habilidades del insecto. Su fuerza y su agilidad superan a las de cualquier hombre. Es capaz de mantenerse sujeto a cualquier superficie y posee un sentido arácnido que le avisa de cualquier peligro mediante un zumbido. Además, en uno de los cambios más llamativos de la adaptación del personaje, es capaz de disparar redes desde sus muñecas como si fuera una auténtica araña, un aspecto heredado de la visión de Cameron y que, a pesar de los informes contradictorios al respecto, parece que se mantendrá en la película.

Otro de los cambios más significativos es la importancia concedida a Mary Jane en esta primera aventura, quien se convierte en el interés romántico de Parker dejando así de lado a Gwen Stacy, la rubia que en los cómics robó su corazón hasta que el Duende Verde la mató en una de las historias más impactantes del trepamuros. Precisamente, ése es el villano de la función, aunque también se dejará ver a modo de cameo Eddie Brock, periodista fracasado que, como Venom, se ha convertido en uno de los enemigos más temibles de Spidey. En contra de lo que se ha rumoreado, ni el lagarto ni el Dr. Octopus se dejarán ver, aunque habrá alguna referencia a este último.

Entre las escenas de las que más se ha hablado durante el rodaje, debido a la participación de amplios grupos de extras que inmediatamente contaban su experiencia en la Red, se encuentra el combate entre Spider-Man y el luchador Bone Saw McGraw, interpretado por la estrella del wrestling Randy Savage. Un momento clásico de la historia del personaje en que pone a prueba sus poderes por primera vez para ganar algo de dinero en un combate presentado por Bruce Campbell. Otra secuencia de que también se ha conocido a través de la experiencia de numerosos extras es un combate entre Spidey y El Duende verde sobre los rascacielos de Nueva York.

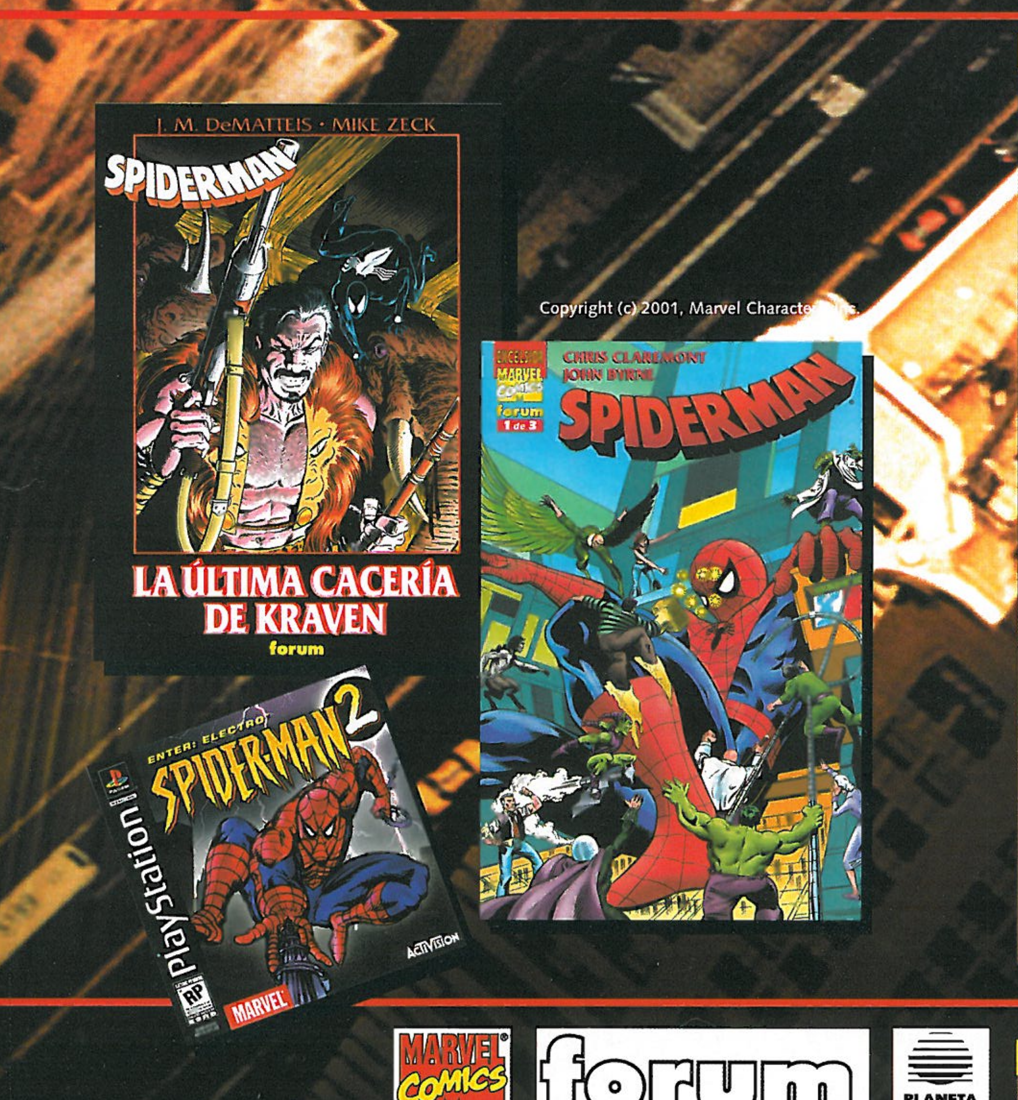




Con motivo del lanzamiento de Spider-Man 2: Enter Electro, EGM sortea :

30 LOTES DE JUEGOS SPIDER-MAN 2 ENTER ELECTRO PARA PLAYSTATION Y UN CÓMIC ("Spiderman de Claremont y Byrne") Y 10 PREMIOS EXTRAS QUE RECIBIRÁN ADEMÁS UN SEGUNDO CÓMIC ("Spiderman: La Muerte de Kraven")

SI QUIERES PARTICIPAR DEL SORTEO, LO ÚNICO QUE TIENES QUE HACER ES RELLENAR CON TUS DATOS EL CUPÓN ADJUNTO Y MANDÁRNOSLO



Copyright (c) 2001, Marvel Characte

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de EGM No Sólo Juegos que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

EGM No Sólo Juegos
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Spider-Man")

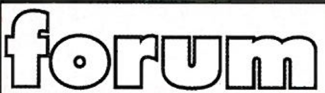
2.- De entre todos los cupones que se reciban se procederá a escoger 30, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los 10 primeros obtendrán el cómic extra. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 10 de Octubre de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Octubre de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Octubre de 2001, publicándose el resultado en el número 6, correspondiente a Noviembre de la revista EGM No Sólo Juegos.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.







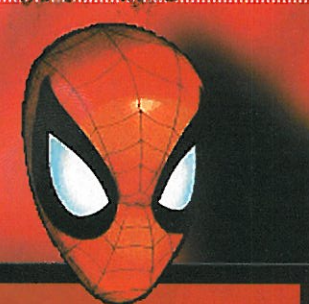
Regalos gentileza de Forum- Planeta DeAgostini



Cupón de participación

Enviar a:
EGM No Sólo Juegos. *Redacción.*
C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre Javier
Apellidos Argote Ca[illegible]
Edad 15
Dirección Pablo Neruda 10[illegible]
Localidad Madrid
C.P. 28018
Provincia Madrid
Teléfono 651332[illegible]26

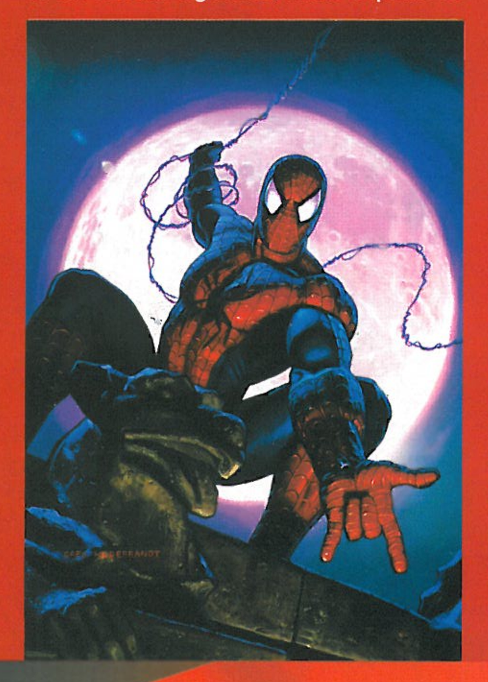




El Cómic Spider-Man: un nuevo tipo de héroe

Spider-Man vio la luz por primera vez en las páginas del número 15 de Amazing Fantasy, publicado en 1962. Obra de Stan Lee (guión) y Steve Ditko (dibujos), la historia contaba la transformación de Peter Parker en Spider-Man y sentaba la tónica que, con mayor o menor fortuna, otros autores continuarían hasta la actualidad. El adolescente alienado e incapaz de encajar con los demás al que se le abre una nueva vida cuando obtiene sus poderes. Las primeras acciones de Spider-Man estuvieron encaminadas a aprovechar sus poderes para convertirse en una estrella de la televisión. Un día, ensimismado en su nuevo status de celebridad, deja escapar a un ladrón que corre por los pasillos del estudio de TV. Pocas horas más tarde, ese mismo ladrón asesina a su tío Ben cuando éste le sorprende allanando su casa. Una tragedia que Peter sabe que podría haber evitado y que le enseña la lección que le acompañará a lo largo de toda su carrera: un gran poder conlleva una gran responsabilidad.

El cómic inició una nueva forma de contar historias en el género. Los héroes dejaban de ser unidimensionales y se veían afectados por los mismos problemas que unos lectores que podían reconocerse en ellos. Sus poderes no impedían a Parker tener que preocuparse por sus estudios, la chica de turno, la aparente inutilidad de sus acciones o cómo encarrilar su vida. A la colección madre, The Amazing Spider-Man, le siguieron muchas otras a lo largo de las décadas siguientes, hasta el punto de que Marvel mantuviera cinco colecciones regulares mensuales en las tiendas.



En líneas generales, el nivel de excelencia alcanzado por Lee y Ditko, y más tarde Lee y John Romita, se mantuvo. Pero a partir de los ochenta la diversidad de colecciones y una actitud cada vez más mercantilista por parte de la editorial comenzaron a afectar el personaje. Autores sin demasiado que contar escribían historias previsibles o cometían auténticas locuras con el trepamuros, hasta el punto de sacarse un clon de la manga que más adelante ¡resultaba ser el verdadero Peter Parker! En otras palabras, el Spider-man que los lectores habían seguido durante dos décadas no era el verdadero. Finalmente, Marvel decidió deshacer el entuerto como pudo, aunque para entonces ya habían casado a Peter con Mary Jane, otro acontecimiento de los que tanto le gustaba presumir a la Casa de las Ideas durante los 90 que terminó por llevar al personaje a un callejón sin salida. Incluso estuvo a punto de ser padre, pero Marvel decidió volver a dejar las cosas como estaban convirtiéndolo en viudo en su lugar.

Parker ya no es el adolescente de sus comienzos. Casi cuarenta años de historias han terminado por llevar al personaje a una edad algo por encima de los 25. Una persona adulta que vuelve a recuperar el pulso de sus historias gracias la profunda reorientación que está efectuando Marvel desde que Joe Quesada ocupara el puesto de director editorial. Menos colecciones y más calidad. Quesada ha reducido el número de títulos encabezados por el lanza-redes a dos y ha situado a autores de reconocido prestigio al frente del personaje más emblemático de la casa. Un cambio que pronto podréis conocer de primera mano gracias a la colección que en España publica Planeta de Agostini.

Spider-Man: Un pasado oscuro

El de Spider-Man cada vez que ha intentado abandonar su medio original. La TV y los videojuegos han sido los medios en los que el lanza-redes se ha aventurado, la mayoría de las veces, con poca fortuna. En cuanto a lo primero, queda para la historia la imagen de Nicholas Hammond enfundado en un ridículo traje de Spider-Man. Una serie que se emitió durante tres temporadas en la segunda mitad de los setenta y que hoy sólo se puede valorar desde un punto de vista kitsch. Efectos especiales casi inexistentes para una producción que llegó a España en forma de películas, tres, que eran un puñado de episodios de larga duración de la serie original y que, pese a todo, hizo soñar a los críos de entonces.

Algo de mejor fortuna han tenido las series de dibujos animados. Una en los sesenta de muy ajustada factura técnica, otra segunda en los 80 y la última en los 90, la más ajustada al material original. En la década pasada, Spider-Man consiguió recibir el mismo tratamiento digno que otros personajes del cómic en sus respectivas series de dibujos animados (X-Men, Batman, Superman), algo que los telespectadores españoles pudieron comprobar cuando la serie fue emitida hace algunos años.

La historia de Spider-Man y los juegos ha conocido pocos momentos felices antes del año pasado. Curiosamente, ambos han estado ligados desde principios de los ochenta, lo que dice mucho a favor de las posibilidades del personaje. En 1982, Parker Brothers lanzaba para Atari 2600 Spider-Man, un juego en el que costaba reconocer al personaje sobre la fachada de los edificios que escalaba para liberar rehenes mientras esquivaba las bombas del Duende Verde.

Spider-Man no regresaría a los sistemas domésticos hasta los 90 con una amplia selección de títulos para Sega (Genesis, Game Gear), Nintendo (NES, SuperNes y Game Boy) y PC. De entre la pléyade de títulos 2D aparecidos en la primera mitad de los 90, Spider-man Vs The Kingpin (Sega genesis) y Spider-Man / X-Men: Arcade´s Revenge (GameGear, GameBoy, SuperNes, Genesis) son los más recomendables. El primero respetaba el espíritu del personaje y exigía utilizar con habilidad sus poderes para resolver los niveles. Trepar muros y balancearse con la red era imprescindible. Los cartuchos podían agotarse y la forma de obtener más red era sacando fotos de Spidey en acción (cuanto más dramática fuera la instantánea, más pagaba Jonah Jameson). El jugador disponía de 24 horas para encontrar una bomba con la que Kingpin amenazaba la ciudad de Nueva York. Conforme avanzaba la aventura, Spider-man se fatigaba y debía regresar a su apartamento para recuperar fuerzas en los brazos de Mary Jane.

El segundo repartía el protagonismo entre Spider-Man, Cíclope, Tormenta, Lobezno y Gámbito. Los X-Men habían sido secuestrados por Arcade y Spidey debía liberarlos. Una vez cumplida la misión, también se convertían en personajes jugables con los que continuar la aventura.

En la segunda mitad de los 90, algunas de las mejores apariciones de Spider-man han tenido lugar como invitado estelar en títulos de combate. Capcom con su Marvel Super Heroes, Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter y Marvel Vs. Capcom, ha recreado admirablemente las habilidades del personaje, lo que hacía añorar aún más una aventura en condiciones protagonizada por Spider-Man. El único intento para PC que hubo en aquellos años no llegó a convencer a nadie.

En el último año, un par de juegos han aparecido para Game Boy Color. Al viejo estilo (2D y en scroll) y aceptables para el sistema en cuestión, quedan muy lejos del juego de Neversoft. Dada la actual efervescencia del personaje, no podía faltar un título para Game Boy Advance. Spider-Man: Mysterio´s Menace llegará el próximo otoño de la mano de Activision y Vicarius Visions. Continúa la perspectiva lateral en scroll, pero todo parece indicar que los jugadores van a poder recuperar con alegría al trepamuros de títulos como Spidey Vs. Kingpin.

CD

Extremos duros

Por Jorge Martínez

LAGARTIJA NICK
ULTERIOR
(Zero Records)

En su séptimo álbum los granadinos estrenan nueva formación en la que se reincorpora M.A.R. Pareja a la guitarra y la nueva bajista Lorena Enjuto, junto con David Fernández a la batería y el eje central del grupo, Antonio Arias a la voz y al bajo. Para Ulterior han dejado de lado los sonidos electrónicos que marcaron sus anteriores trabajos y, en su lugar, encontramos una base rítmica atronadora y guitarras *supercañeras* como en los temas *Heroína*, *Dos* o *Tat Tvam*, aunque también hay espacio para partes más tranquilas e hipnóticas como en *Decadencia*, *Cielo Ulterior* o *Himno a la materia*.

AFRIKA BAMBAATA: LOOKING FOR TE PERFECT BEAT 1980-1985
(TOMMY BOY-EL DIABLO)

Con motivo de su 20 aniversario, la discográfica Tommy Boy reedita parte de su más antiguo y clásico catálogo. Uno de los primeros discos ha sido este *Looking for the perfect beat* de los míticos Afrika Bambaata. Aquí está incluido el clásico entre los clásicos *Planet Rock*, en el que *samplearon* magistralmente el tema *Trans Europe Express* de los alemanes *Kraftwerk*, convirtiéndolo en el artefacto funk que marcaría las pautas para lo que hoy conocemos como *hip hop* y gran parte de la música de baile o electrónica. Pero no sólo eso, sino que además se incluye la colaboración con el padrino del soul, James Brown, en *Unity Part 1 (The Third Coming)* o el recientemente versionado por *Rage Against the Machine*, *Renegades of Funk*. Un disco imprescindible para entender los últimos veinte años de música.

SÓNAR 2001
(SONARMUSIC-EL DIABLO)

Lo que empezó siendo una pequeña muestra de música electrónica se ha acabado convirtiendo en el festival más importante de Europa. Con un cuidado diseño (como es habitual en todo lo relacionado con el Sónar) se pone a la venta este doble CD que incluye lo mejorcito que pasó por esta edición. *Sónar de día* y *Sónar de noche* son los títulos de ambos: mientras que en el primero encontrarás música más ambiental y tranquila de la mano de *Yonderboi*, *Camping Gaz & Digi Random*, *Squarepusher*, *Aphex Twin* y *Sigur Ross*, en la sesión nocturna se dan cita los más cañeros como *Jeff Mills*, *Laurent Garnier*, *Phuture 303* o *The Minifunkateers*.

THE DIVINE COMEDY
REGENERATION
(EMI)

Tras el álbum recopilatorio, Neil Hannon ha puesto de nuevo en marcha a su banda y el resultado ha sido este Regeneration, en el que han formado equipo con el productor *Nigel Godrich* (*Radiohead*, *Beck*, *Travis*) y, según la propia banda, ha sido uno de los elementos que más ha influido en el resultado final. Temas melancólicos y profundos, repletos de guitarras acústicas como *Timestretched*, *Perfect Lovesong* o *Mastermind*, aunque en algunos casos como el primer *single*, *Love What You Do*, las acompañan introduciendo bases rítmicas electrónicas. Para escuchar relajado y con detenimiento.

STRAWBERRY HARDCORE
LO QUE ME DA LA GANA
(Zero Records)

A César Strawberry (ex– Def Con Dos) le ha vuelto a picar el gusanillo de la música y vuelve a la palestra con nuevo grupo y otros parámetros musicales. Si en su anterior banda lo que predominaba era el *crossover* entre metal y *hip hop*, con Strawberry Hardcore se ha decidido por el *hardcore* melódico. Eso sí, a nivel de letras la cosa no cambia mucho: denuncia, ironía y mala leche por los cuatro costados como en el tema título *Lo que me da la gana* ("y aunque he fracasado, cómo me lo paso, esto es lo que yo quería hacer") o en *Como un esclavo* ("un nuevo día, otra jornada, la vida sabe a poco, por no decir a nada"). El resto de la banda la forman los también ex – Def Con Dos, Kiki Tornado a la batería, Tejeringo a la guitarra y Emilio Seismo al bajo.

THE BETA BAND
HOT SHOTS
(REGAL)

Consiguieron un notable éxito con su primer álbum homónimo, aunque la críticas se dividieron hacia los dos extremos: unos hablaban maravillas de ellos y otros echaban pestes. Aún así, no hay más que escuchar el álbum para darse cuenta que a John Maclean (piano y samples), Steve Mason (voz y guitarra), Robin Jones (batería y Richard Greentree (bajo y percusión) les da todo igual. Reminiscencias de la psicodelia, *trip hop*, atmósferas envolventes y voces susurrantes son la nota predominante en los temas *Quiet*, *Al Sharp* o *Dragon*. Una original y particular banda.

B.S.O. TOMB RAIDER
(WARNER)

En la banda sonora de la película protagonizada por la explosiva Angelina Jolie encontrarás un poco de todo: desde el rock de U2, que interpretan el tema central *Elevation*, en versión remezclada hasta el punk de los alemanes *Die Toten Hosen* con *In Control*, pasando por el *hip hop* de *Outkast* con *Speedballin'* o *Missy Elliot* (acompañada de *Nelly Furtado*) con *Get Up Freak On*. De música electrónica (en sus diferentes variantes) es donde el pelotón es más extenso y encontrarás a los *Nine Inch Nails* de *Trent Reznor*, los superventas de *Chemical Brothers*, *Moby* o *Fatboy Slim* (con el genial *funkero Bootsy Collins*), *Basement Jaxx*, *Fluke* o *Leftfield* entre otros.

FESTIVALES DE VERANO

Llegan el verano, el buen tiempo, las vacaciones y ¡los festivales de música! Se reproducen como setas por toda la geografía española y los hay desde los muy especializados a los totalmente eclécticos. Así que es muy fácil que haya alguno hecho a tu medida y por la zona en que vives o veraneas. Aquí va una muestra de los más representativos e importantes.

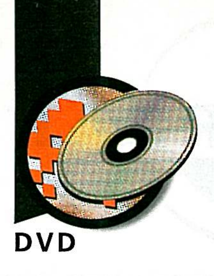
Si lo que te gusta es el heavy metal nada mejor que empezar el verano con el festival Machina. Se celebra en Moncofa los dias 27 y 28 de julio y el abono cuesta 7.000 pesetas. Gamma Ray, Blaze (ex – cantante de Iron Maiden), Rhapsody, Kreator, Lacuna Coil o In Flames son algunos de los grupos internacionales que descargarán toda su energía sobre el escenario (info: **www.rockmachina.com**).

Ese mismo fin de semana, pero para los fans del pop independiente nacional, la cita es en Alburquerque (Badajoz) en el festival Contempopránea. El bono solo cuesta 2.500 pesetas y es un momento inmejorable para disfrutar de Los Planetas, La Buena Vida, Cooper, Los Fresones Rebeldes o TCR entre otros (info: **www.contempopranea.com**).

El Festival Independiente de Benicassim se ha establecido como uno de los más importantes de la temporada. El emplazamiento en la localidad de Benicassim y un sólido cartel son sus grandes bazas. Manic Street Preachers, James, PJ Harvey y Ash son sólo algunos de los grupos que estarán tocando del 3 al 5 de agosto. El abono para los tres días cuesta 15.600 pesetas (info: **www.fiberfib.com**). De nuevo vuelta al rock con la quinta edición del Menorrock que tendrá lugar en San Javier (Murcia) del 10 al 12 de agosto. Un cartel muy potente con Helloween y Sepultura como cabezas de cartel y lo mejor del rock nacional de la mano de Hamlet, Los Porretas, B-Violet, Narco o Barricada entre otros. (info: **www.menorrockgrupo7.com**).

Y para terminar el verano con las pilas bien cargadas, la cita es en Oiarzun (Guipúzcoa) con el festival de música electrónica Electrogaia con Jeff Mills, John Acquaviva y Ian Pooley al frente del cartel. Ya sabes: ¡si te aburres es porque quieres!





DVD

Para todos

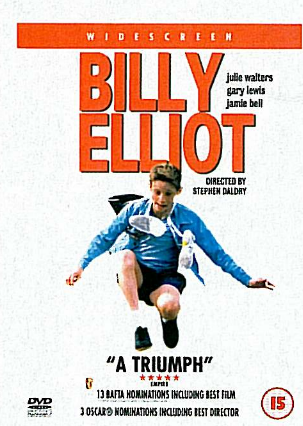
ENCUENTROS EN LA TERCERA FASE (Edición Coleccionista)



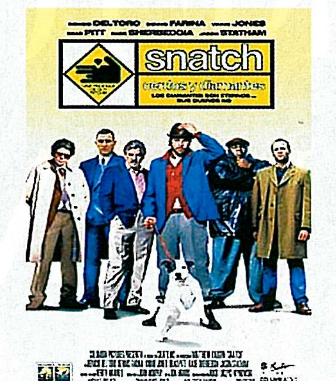
(COLUMBIA)
Nada menos que 24 años han pasado desde que el visionario Spielberg estrenara *Encuentros en la tercera fase*. La película se ha editado en dos discos para que puedas disfrutar de todos los extras que un lanzamiento de este calibre se merece: un extenso *Cómo se hizo* de más de hora y media con entrevistas a todos los protagonistas, un documental rodado en el año 77, trailers, filmografías y, lo que más agradecerán los fans de la película, casi media hora de escenas eliminadas totalmente inéditas y originales.

BILLY ELLIOT: QUIERO BAILAR

(COLUMBIA)
El último éxito del cine británico vuelve a mostrarnos las huelgas mineras de los años 80, pero esta vez desde el prisma de un chaval cuya máxima ilusión no es jugar al fútbol ni boxear, sino hacerse bailarín. Y claro, su padre, no está dispuesto ha aceptarlo, ¡el ballet es cosa de niñas! El apartado de extras es bastante escaso (un documental, trailers y apuntes de producción) y para una película tan moderna como ésta, sí que es necesario tenerlo en cuenta.



SNATCH: CERDOS Y DIAMANTES



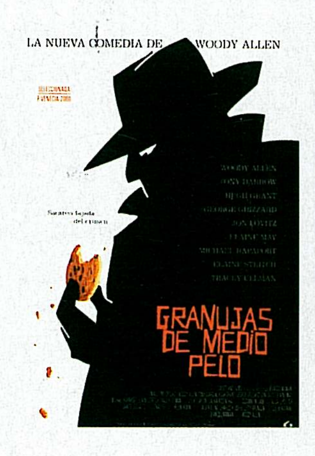
(COLUMBIA)
El director de la película Guy Ritchie (marido de Madonna para más señas) consiguió con su primera película, *Lock & Stock*, buenas críticas, así que para su segundo intento con mayor presupuesto continuó (más o menos) con la historia y algunos de los actores. Un enredo a tres bandas de mafiosos, boxeadores y ladrones por la posesión de los preciados diamantes, repleto de violencia y comicidad. Los extras también son bastante amplios y van desde seis escenas eliminadas, una selección de las canciones incluídas en la película, un *making of*, comentarios del director y productor, anuncios de tv, comparación de *storyboards*...

TRAFFIC

(MANGA FILMS)
La ganadora de cuatro oscars (mejor director, mejor actor de reparto, mejor montaje y mejor guión adaptado) y una de las mejores películas de la pasada temporada, Traffic aparece en formato DVD. Una apasionante mirada de Steve Sorderberg al mundo de la droga protagonizada por Benicio del Toro, Michael Douglas y su mujer Catherine Zeta Jones. Esta edición está muy cuidada, con unos espectaculares menús que te llevarán a los no menos espectaculares extras: imágenes comentadas del rodaje, una entrevista de más de veinte minutos con los protagonistas, un juego interactivo, *trailers* y *spots*, así como salvapantallas, fondos de escritorio y fichas de los actores para imprimir (si tienes DVD instalado en el PC claro).

GRANUJAS DE MEDIO PELO

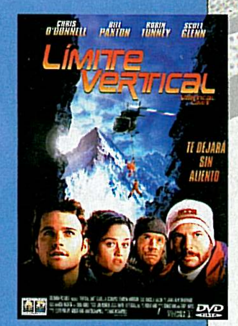
(LAUREN VIDEO)
Una buena comedia en la más pura línea Woody Allen. Un grupo de ladrones encabezados por Ray Winkler (Woody Allen) deciden dar el golpe de su vida atracando un banco. Para ello alquilan un local cercano y se dedican a excavar un túnel hasta la caja fuerte. Pero para que la policía no sospeche montan una tienda de galletas que termina siendo todo un éxito. En definitiva, un ambiente disparatado en el que destacan Hugh Grant en el papel de marchante arte y Tracey Ullman en el de esposa de Ray y propietaria de la tienda de galletas. La pena son los extras que no aportan casi nada y que se limitan a los trailers y las habituales fichas técnicas y filmografías.



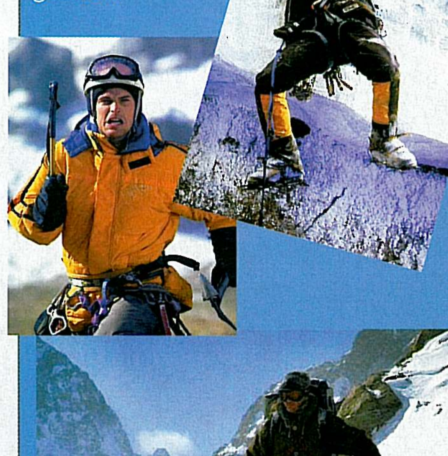
UNA PELICULA DE VÉRTIGO

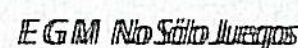
LÍMITE VERTICAL

(COLUMBIA-TRSTAR)



Unos montañeros quedan atrapados en la impresionante cumbre del K2 en la cordillera de Karakorum, Pakistá0n, a 8.000 metros de altura. El rescate se complica por culpa de una terrible avalancha y es el momento de que Peter Garrett (Chris O'-Donnell) se vuelva a calzar las botas de montaña para salvar a su hermana y sus compañeros. Con este argumento de película catastrofista, te puedes imaginar que lo que vas a ver es una sucesión de secuencias de acción que te dejarán sin aliento. El apartado de extras es tan espectacular como algunas de las escenas de la película: trailer, siete documentales sobre la montaña (Subiendo al K2, Búsqueda y rescate, Zona de muerte...), un documental de National Geographic (La conquista del K2), comentarios del director y el productor, filmografías...







LOS SECRETOS DE UN GIGANTE

Si nunca te has acercado a un PC, es probable que no sepas que hay una compañía que, como pocas, ha estado ahí desde el principio, creando juegos de calidad desde hace casi veinte años. Se llamaban Sierra, después CUC, luego Cendant, más tarde Havas y, ahora, Vivendi Universal Interactive Publishing. Entre sus múltiples estudios destacan Sierra Studios y Blizzard, aunque si también juegas con el PC ya lo sabes.
La novedad es que este gigante, que ahora cuenta con toda la fuerza de Universal (cine, música, juegos y muchas otras cosas), se adentra con paso firme en el mundo de las consolas. En el E3 ya pudimos ver algunas de sus producciones, pero hace unas semanas, en Barcelona y antes de pasar un día en Universal Port Aventura, nos las mostraron más en profundidad. Prepárate para un vertiginoso viaje que te llevará desde personajes clásicos como Spyro y Crash Bandicoot hasta juegos de cine como Jurassic Park: Survival.

El mes pasado ya te hablamos de una de las superproducciones de Vivendi Universal: The Mummy Returns, para PS2 y Game Boy Color. Este juego es sólo la punta de lanza que abrirá una seria brecha en el mundo de las consolas para la entrada de esta compañía, que te aseguramos que será por todo lo alto.

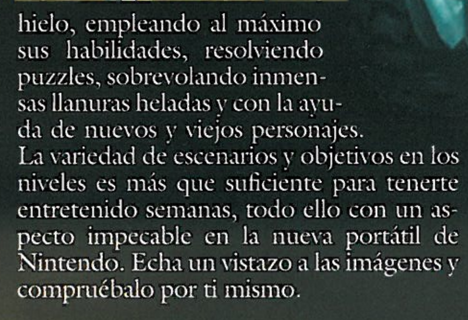
¿Por qué? Porque Vivendi Universal prepara Spyro: Fire & Ice (Game Boy Advance) para noviembre, en Navidades veremos The Mummy Returns (PS2), Jurassic Park: Survival (PS2), Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (PS2) y, el año que viene, Crash Bandicoot para Game Boy Advance, The Thing para PS2 y Xbox y The Lord of the Rings para Xbox. Prometedor, ¿verdad? Pues allá vamos...

Spyro: Fire & Ice

Se trata de la primera salida del personaje que tan popular se hiciera con PlayStation hacia otras plataformas. Será en Game Boy Advance. Mientras Spyro y sus amigos disfrutan de unas merecidas vacaciones tras haber derrotado a una malvada hechicera, un bibliotecario algo bobo hace lo que no debe y recita, al revés, uno de los conjuros de la bruja. Grendoc, que así se llama el pobre tonto, termina con dos cabezas y una migraña de campeonato. Para librarse de semejante problema, le hacen falta las alas de cien hadas: secuestra a Zoe, congela a las hadas y envía a sus sicarios a recoger la cosecha. Afortunadamente, Zoe se las arregla para pedir ayuda a Spyro, quien tendrá que salvar a las hadas del Reino de los Dragones.



¿Que cómo lo hará? Pues recorriendo más de 20 niveles de fuego y



hielo, empleando al máximo sus habilidades, resolviendo puzzles, sobrevolando inmensas llanuras heladas y con la ayuda de nuevos y viejos personajes. La variedad de escenarios y objetivos en los niveles es más que suficiente para tenerte entretenido semanas, todo ello con un aspecto impecable en la nueva portátil de Nintendo. Echa un vistazo a las imágenes y compruébalo por ti mismo.

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

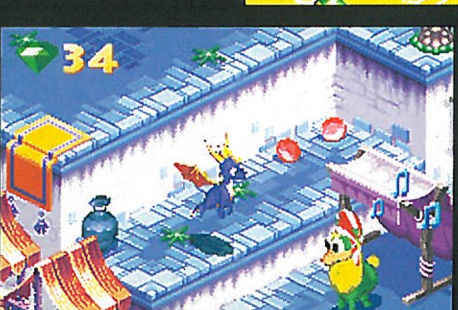
Aunque ya no esté bajo los auspicios de Sony, Crash no se alejará de su nueva consola. PlayStation 2 verá el regreso de este personaje a finales de año para luchar, una vez más, contra su archienemigo: Neo-Cortex. El malvado de siempre ha ideado un plan que cree infalible para derrotar a Crash, una criatura genéticamente alterada cuya creación exige los antiguos Cristales de los Poderes Elementales. Cuando Neo-Cortex roba los cristales despierta a los dioses, que desatan el poder destructor de la tierra, el fuego, el aire y el agua sobre el planeta. Crash y su hermana Coco tendrán que recuperar los cristales y derrotar a Cortex y su criatura para impedir que conquisten el mundo.

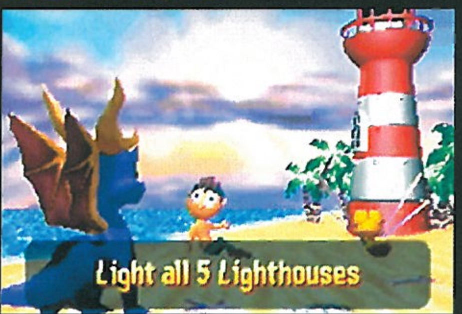
Serán algo más de 30 niveles con escenarios volcánicos, una aldea japonesa y junglas africanas, entre otros. Podrás controlar a Crash y Coco, conduciendo un jeep, un ala delta e incluso un gigantesco robot tipo mech. Nuevos movimientos y ataques y un minijuego multijugador que se repartirá en diez áreas diferentes completarán la oferta. Todo, por supuesto, con unos gráficos hasta ahora impensables en la serie protagonizada por Crash, gracias a la utilización de iluminación en tiempo real y una amplia gama de efectos especiales diseñados expresamente para la ocasión.

Crash Bandicoot Advance

En primavera del año que viene, si todo va bien, Crash seguirá dando guerra en Game Boy Advance, con niveles de desplazamiento lateral, persecuciones 3D y secuencias de combate aéreo. Un total de 20 niveles se repartirá en seis tipos de escenario diferentes, desde cavernas árticas a las junglas mayas. Con ayuda de un buitre Crash podrá volar y en otro nivel tendrá que pilotar una perforadora submarina.

Por supuesto, el enemigo seguirá siendo Cortex, que en esta ocasión operará desde una estación espacial. El estudio de desarrollo ha prometido poner al límite la capacidad de tu GBA con este juego.







Jurassic Park: Survival

A finales de este mes se estrena Parque Jurásico III. Los usuarios más jóvenes de PC podrán disfrutar entonces con dos títulos específicamente diseñados para ellos, mientras que el resto del mundo tendremos que esperar unos meses más para adentrarnos en Survival, inspirado en esta tercera entrega cinematográfica.

Cuando empieces a jugar serás David Espinoza, un científico atrapado en la isla que no sólo tiene que vérselas con los dinosaurios de siempre, sino que además ha de combatir a un grupo terrorista que pretende hacerse con ADN de dinosaurio con quién sabe qué oscuros fines.

Esta aventura de acción se desarrollará en escenarios 3D y tercera persona. Aunque la versión que tuvimos oportunidad de jugar aún estaba verde, desde luego pudimos comprobar que allí había algo que llegará mucho más allá que los típicos juegos que hayas podido ver en el pasado. No te limitarás disparar como un loco, correr, saltar, nadar y todos los tópicos del género, sino que tendrás oportunidad de resolver puzzles y aprovechar a los dinosaurios a tu favor para ocuparte de los terroristas.

No queremos reventar a esta alturas el guión, pero podemos asegurarte que hay una buena historia detrás de Survival, si bien desconocemos su impacto real y final en el desarrollo del juego.

The Mummy Returns

También llegará en Navidades a tu PS2, pero ¿qué te vamos a contar que no te explicáramos ya el mes pasado? En Barcelona pudimos echar las manos a un nivel repleto de acción, momias, sustos y con una jugabilidad notablemente mejorada con respecto a lo que ya habíamos podido catar en Los Ángeles en el mes de mayo.

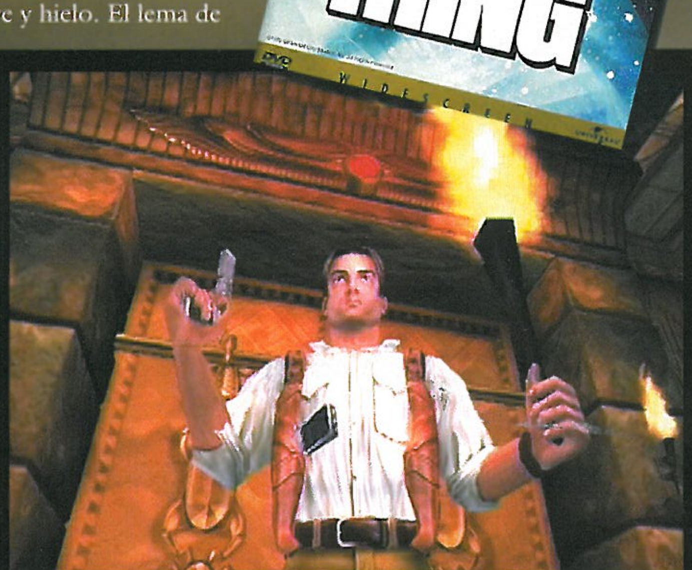
The Thing

El clásico filme La Cosa (1982) dirigido por John Carpenter (que hizo un remake de otra película de 1951), revivirá en forma de videojuego con grandes dosis de acción y terror. Te enfrentarás a un alienígena capaz de cambiar de forma e introducirse en seres humanos y controlarlos. El escenario: una base en la Antártida. Mucho frío, nieve y hielo. El lema de la Cosa es: no hay lugar más cálido para ocultarse que un ser humano. Es suficiente para hacerte una idea del resto y, si no, siempre puedes alquilarte la película para ir abriendo boca. El juego, el año que viene para PS2, Xbox y PC.

Otras licencias

Xbox es la plataforma elegida para un juego muy difícil de hacer: The Lord of the Rings. La primera entrega estará inspirada por el primer volumen de El Señor de los Anillos, de J.R.R. Tolkien. Nada tiene que ver con la película que se estre-





Dos aventuras de lujo, Jurassic Park Survival (a la izquierda) y The Mummy Returns (a la derecha), tendrán que bastarnos para ir abriendo boca mientras esperamos The thing, cuyo cartel puedes ver arriba a la derecha. El proyecto se encuentra tan sólo al 10% de su desarrollo, así aún nos queda tiempo.

nará a finales de este año, pero lo poco que hemos podido ver pinta francamente bien. Dirigirás a Frodo en su viaje hacia Mordor y contarás con la ayuda de los otros componentes de la Compañía del Anillo en tu periplo. Aunque se han sacrificado algunas cosas en aras de la jugabilidad (por ejemplo, Frodo puede usar conjuros), este título disfruta de un innegable atractivo.

Hasta la firma de la licencia correspondiente con Tolkien Enterprises, este título ha sido motivo de demandas y tiranteces diversas, pero finalmente, Vivendi se ha llevado el gato al agua para editar títulos durante ocho años de forma exclusiva.

Laurie Battle, responsable de licencias en Tolkien Enterprises, ha declarado que "este acuerdo nos permitirá llegar a un nuevo público que quizá nunca haya experimentado el mágico mundo que J.R.R. Tolkien creó en El Hobbit y El Señor de los Anillos. Además, quienes ya sean fans de los libros tendrán ahora la oportunidad de ponerse en la piel de sus personajes favoritos y explorar el mundo que han imaginado".

También Hubert Joly, Chief Executive Officer (CEO) de Vivendi Universal Interactive Publishing, ha querido ofrecer su visión del acuerdo: "la obra de Tolkien nos proporciona una increíble cantidad de rico material que esperamos convertir en los mejores juegos de fantasía jamás creados. Planeamos lanzar títulos en las principales plataformas para que la fantástica obra de Tolkien esté disponible a todos los jugadores posibles".

También The Grinch, el filme protagonizado por Jim Carrey que se estrenara las pasadas Navidades, contará con un juego cuyo lanzamiento, probablemente se hará coincidir con la aparición de la película en DVD, aunque de momento no hay nada confirmado a este respecto, como tampoco lo hay para una versión en español.

Universo de sinergias

En cualquier caso, la idea de la compañía es, en lugar de trasladar las películas a videojuego, abundar en el universo de las mismas con nuevas historias que suceden antes o después del guión original.

Además de ver y probar juegos, tuvimos oportunidad también de hablar con Torie Dorrel, vicepresidenta de marketing de Universal Interactive. Una de las ventajas de ser un grupo multimedia tan grande es, en palabras de Dorrel "que podemos aprovechar todas las sinergias de las diferentes divisiones de la compañía".



Torie Darrel, vicepresident a de marketing de Universal Interactive

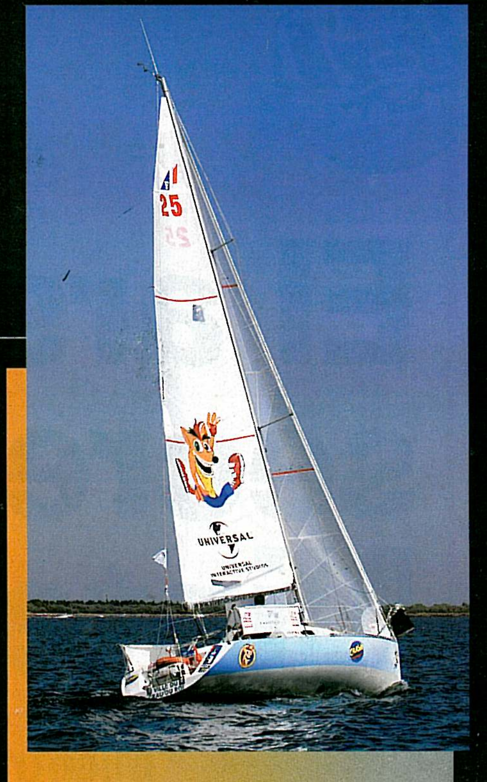
¿Qué significa esto? De momento, ya has podido comprobar que se está trabajando en juegos inspirados o basados en películas de Universal Studios.

Pero la cosa llegará aún más lejos: Universal Music tiene en su haber artistas como U2, Bon Jovi, 2pac, Cardigans, Beck y un largo etcétera de nombres propios para todos los gustos, desde Aqua a The Blenders. Según Dorrel, podrás encontrar temas de bandas como éstas en los juegos, ya sea como extra en determinados niveles ocultos o, simplemente, como parte de la banda sonora. Temas de siempre, temas nuevos, remezclas especiales... Todo es posible, aunque no fácil, pues a pesar de tratarse de la misma compañía, es difícil aunar los esfuerzos de las diferentes divisiones.

A pesar de ello, eso no es todo: podría llegar el día en que te vayas a comprar una película de Universal en DVD y te encuentres que, además de los extras más o menos habituales, tienes también un videojuego para PS2 o Xbox. ¿Qué más se podría pedir?

Como ves, Vivendi Universal Interactive Publishing afronta un futuro repleto de grandes proyectos, con muchas ganas de trabajar y buenas ideas que, sin duda, serán difíciles de llevar a cabo, pero que te proporcionarán nuevas experiencias y te ofrecerán algo más que un simple videojuego.

José Mª Martín

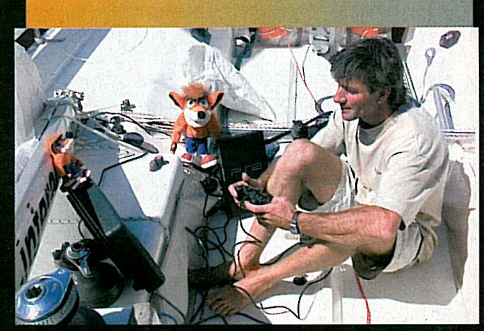


Crash surca el mar

El velero Crash Bandicoot, con un gigantesco Crash hinchado por el viento, pasará por Gijón los próximos 10 y 11 de agosto como parte de la 32 edición de la competición Solitaire du Figaro, una aventura que se inició en 1970 y que este año contará con Crash a las órdenes de Christophe de Pavant (también conocido como Kito).

Christophe no sólo dirige a Crash con el timón, sino que también es uno de los pocos afortunados en poder disfrutar The Wrath of Cortex mientras se desarrolla, como puedes ver en la foto. Si ya nos daba envidia por su fantástica singladura, imagínate ahora sabiendo que puede jugar todos los días con esto.

Ya sabes, si estás por Asturias en esas fechas no pierdas de vista la costa: quizá veas a Crash surcando las olas e, incluso, a algunos de tus redactores favoritos invitados al magno evento del paso de Crash por las costas españolas.



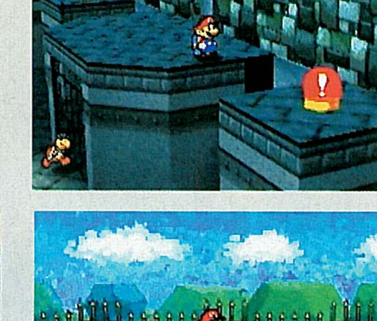


El arsenal secreto de Nintendo 64

"Mientras haya juegos hay esperanza"

Es hora de darse un baño de realidad: Nintendo 64 se muere. Ha tenido una larga y próspera vida llena de satisfacciones como Golden Eye, Zelda, Banjo-Tooie y tantos otros juegos maravillosos (aunque también nos ha dado algún o que otro disgusto, como Superman 64, sin ir más lejos). Por desgracia, el hecho es que ahora el encefalograma está plano y el corazón palpita sólo débilmente. Las compañías de videojuegos han dejado de preparar títulos para ella y todos los esfuerzos promocionales y de desarrollo se están invirtiendo en Game Cube y Game Boy Advance.

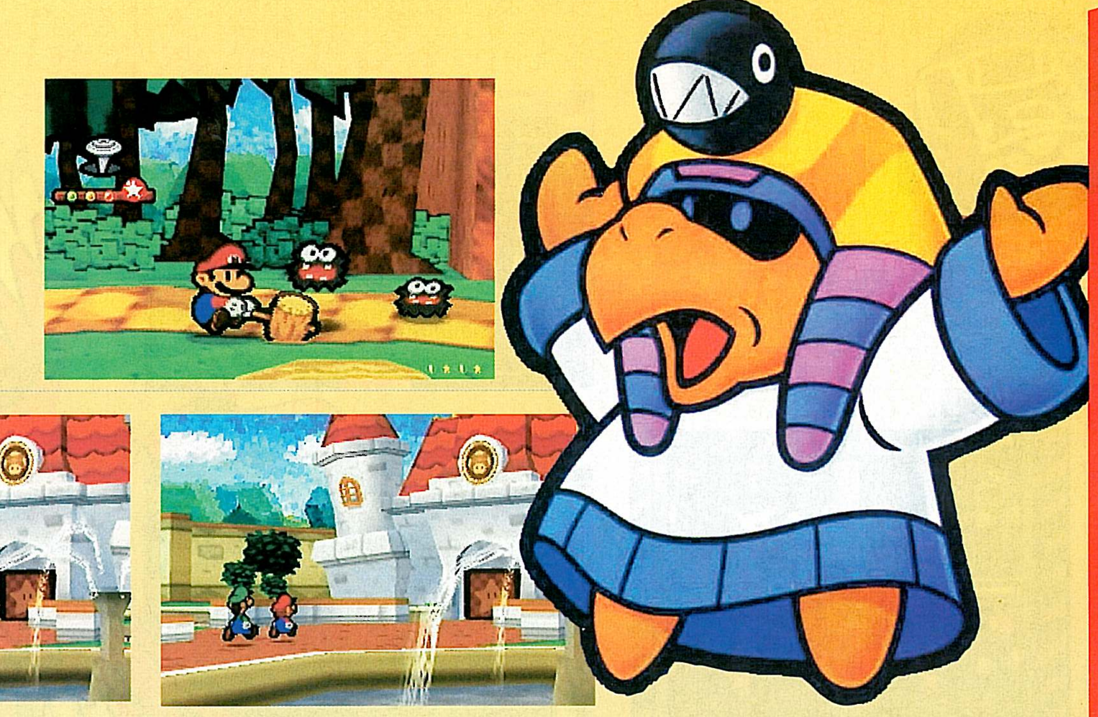
¡Mas no hay que desesperar, porque Nintendo España lo tiene todo previsto! Resulta que algunos de sus mejores títulos han sido retrasados convenientemente en Europa de manera que, mientras el resto del mundo sufre la pertinaz sequía, nosotros todavía podemos disfrutar de una pequeña época dorada de lanzamientos estelares. Para empezar, acaban de salir al mercado los esperadísimos Excitebike 64 y Kirby 64, dos juegazos de toma pan y moja que superan con creces a toda la basurilla de bajo presupuesto que se está publicando en PSone (Monster Racer, Asterix juegos disparatados, MotocrossMania... ¡puagh!). De hecho, hay toda una cantera de estupendos juegos que podrían levantar los alicaídos ánimos de las hordas *nintenderas* si se animasen a publicarlos en nuestro país: Sin & Punishment, Animal Forest, Ogre Battle 64, Dr. Mario 64, Hey you, Pikachu!, Conquer's Bad Fur Day... ¿Quién sabe?, tal vez Nintendo España, cual hormiguita, haya estado guardándose esas provisiones en la despensa para ayudarnos a pasar el duro invierno hasta la llegada de Game Cube. En las siguientes líneas vamos a analizar en profundidad a algunas de las armas secretas que van a mantener con vida a la consola favorita de muchos durante los próximos meses.











PAPER MARIO

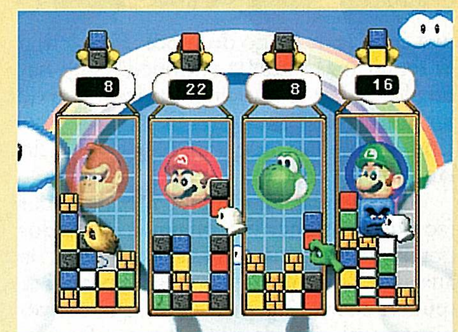
Nintendo 64 ha sido una consola caracterizada por su triste falta de juegos de rol (a no ser que los dos Zeldas se consideren rol, cosa que aún hoy se discute en los foros de opinión), así que no podía ser más oportuna la llegada este fantástico título para satisfacer a los aficionados al género. El héroe es Mario, el fontanero regordete y bigotudo que tantos juegos plataformeros protagonizó en el pasado.

A juzgar por el argumento, que detallamos a continuación, se diría que por fin ha dejado el campo de golf, la cancha de tenis y las pistas de karts para volver a vivir una aventura como las de antes: la princesa Peach decide celebrar una fiesta en su castillo y, claro, como Mario es el rey de las fiestas (tres "Mario Partys" que lleva ya organizadas, el tío), no iban a olvidarse de invitarlo. Al poco de llegar, justo cuando él y la princesa iban a ponerse tiernos (es el bigote: las vuelve locas), Bowser irrumpe en escena para secuestrar a Peach con no se sabe qué aviesas intenciones. Mario pelea con Bowser para defender a su dama, pero el villano hace trampas: gracias a un artefacto mágico que ha robado con malas artes (el "Star Rod"), se vuelve invencible y derrota a nuestro héroe, que es lanzado por la ventana del castillo de forma muy poco ceremoniosa. Las cosas no pintan bien para Mario, pero pronto recupera sus fuerzas y comienza a planear un rescate. Para derrotar a Bowser necesitará encontrar a los siete espíritus estrella, unos seres mágicos que conceden deseos y que están dispersos por siete mundos de fantasía…

Vale, la trama no está tan elaborada como la de un Final Fantasy, pero tiene ese encanto inconfundible de los cuentos infantiles que tan bien se le da a Nintendo. El juego en sí hereda ideas del Mario RPG de SuperNintendo (un juego de rol diseñado por Square) y tiene unos gráficos sorprendentes donde los personajes parece que estén hechos de papel. Mario puede saltar encima de objetos, romper bloques, deslizarse, entrar en las casas y hablar con pintorescos personajes.

Cuando se topa con un enemigo, comienza una batalla por turnos. El sistema de peleas es el típico de escoger un tipo de ataque (en este caso son cosas como "saltar en la cabeza del enemigo", "tirar un bola de fuego", etc…), esperar a que se ejecute y ceder el turno al adversario para que lance su respuesta. En el momento justo del impacto, se aprieta un botón para causar daño extra o para protegerse del golpe, según se esté atacando o defendiendo.





Así, las batallas son más interactivas que el habitual toma y daca que se acostumbra en este tipo de juegos. Cada victoria proporciona a Mario puntos de experiencia con los que mejorar sus atributos: salud, número de habilidades especiales disponibles (representadas por insignias) y puntos de magia. Escoger los atributos que van potenciarse es una tarea que invita a la reflexión y a la planificación estratégica.

Vale la pena destacar que Mario no está solo en su misión. Durante sus viajes encuentra algunos personajes que se unen a él, como un pez, una tortuga (Koopa), una bomba andante y así hasta reunir una tropa de siete (ni tres ni cuatro, ¡siete!) bravos seguidores. Los miembros del grupo no sólo participan en las batallas, sino que tienen habilidades específicas que ayudan a Mario a superar los obstáculos. Por ejemplo, la bomba andante puede destruir ciertos muros gracias a su ataque explosivo y así abrir paso a nuevas zonas. No hay que dejarse confundir por su estética candorosa: es un juego de rol sencillo de manejar, pero también profundo, elaborado y gratificante.

MARIO PARTY 3

Se trata de la tercera entrega del popular Mario Party, un título donde cuatro jugadores escogen a su personaje *nintendero* favorito y participan en







una especie de juego de la oca. El objetivo es reunir más estrellas y monedas que nadie, lo cual se logra saliendo victorioso de los numerosos mini-juegos de competición simultánea que van surgiendo a lo largo de la partida.

Las partidas en solitario son aburridas (se pueden poner personajes controlados por la inteligencia artificial para suplir la ausencia de compañeros reales), pero si se reúnen cuatro jugadores con una conveniente provisión de panchitos y refrescos, la tarde de diversión está más que asegurada. En esta tercera edición se incorporan al reparto el pérfido Waluigi (el gemelo malvado de Luigi) y la princesa Daisy. Hay nuevos objetos, nuevos tableros temáticos llenos de casillas especiales y un nuevo modo de juego exclusivo para dos jugadores. La novedad de esta modalidad es que se pelea por ganar el control de un tablero de duelo, tarea que se realiza ganando los mini-juegos y contratando a acompañantes que sirven para atacar y defenderse del rival. Con las monedas recolectadas se paga el salario de los acompañantes, que tienen diferentes atributos acorde con su personalidad.

Oh, y casi se nos olvida lo más importante: ¡Mario Party 3 cuenta con nada menos que 70 mini-juegos! No, no es una errata, ¡hemos dicho setenta! Después de ver tantos juegos infantiles para PC que no llegan ni a la docena y que ni siquiera tienen componente multi-jugador, es estupendo comprobar que Nintendo sigue ofreciendo a los niños cantidad y calidad a manos llenas. Eso por no mencionar que los mini-juegos de Mario Party están diseñados para que cualquiera pueda disfrutar de ellos, desde tiernos infantes que están aprendiendo a manejar un *gamepad* hasta ajados jugadores con barba de espino. ¡Diversión sana y estimulante para toda la familia!



POKÉMON STADIUM 2

La *poké-manía* continúa causando estragos y se están preparando nuevos títulos para Game Cube y Game Boy Advance (este último con un revolucionario periférico que lee información de las cartas pokémon). Mientras tanto, Nintendo se saca de la manga la segunda parte de Pokémon Stadium para calmar las ansias del personal.

Es más o menos el mismo juego que la primera parte, con la salvedad de que esta vez es compatible con todas las ediciones del Pokémon de GameBoy: Rojo, Azul, Amarillo, Oro y Plata. La idea es usar el Transfer Pak para trasladar a tus Pokémon al cartucho de Nintendo 64 y participar en las competiciones deportivas del estadio (salvo la "Challenge Cup", donde se intenta llevar a un equipo Pokémon prefijado hasta la victoria).

Lógicamente, al ser compatible con las ediciones Oro y Plata, el número de Pokémon representados en 3D asciende a doscientos cincuenta y uno, todos ellos con sus correspondientes ataques especiales. Además de los combates Pokémon también hay doce nuevos mini-juegos multi-jugador, extras para transferir al cartucho de GameBoy y una academia equipada con una completísima *poké-biblioteca* que haría babear de gusto al mismísimo profesor Oak. Los más eruditos pueden competir para demostrar sus conocimientos sobre el mundo Pokémon en divertidos exámenes y concursos de trivia.

Por descontado, las funciones de organización del laboratorio y la torre GameBoy (que permite jugar con Pokémon de GameBoy en pantalla grande) se conservan. Las animaciones de desmayo en los combates se han recortado a fin de acelerar el juego y ahorrarles a los niños la angustia de ver a sus Pokémon más queridos desplomándose al suelo: "¡No pasa nada, tranquilo, tu Pokémon ya está de vuelta y a salvo en su *pokébola*!". Desde luego, estos de Nintendo están en todo.

¿Y DESPUÉS, QUÉ?

Son en verdad tres lanzamientos potentes, pero no hay que engañarse: aún queda mucho para la llegada de Game Cube y harán falta más títulos para mantener atendidos a los usuarios de Nintendo 64. Cuando llegan esos fríos días lluviosos en los que no apetece salir, uno lo que quiere es plantarse delante del televisor del salón con un *gamepad* bien gordo entre las manos y una buena pila de juegos listos para estrenar junto a la consola. Si no hay nuevos lanzamientos, Nintendo corre el peligro de que sus fans sucumban a los tentadores cantos de sirena de otras consolas y acaben olvidando los buenos ratos que pasaron en compañía de Mario y toda la panda.

Gabriel Pérez-Ayala

Nuestros analistas

Totalmente enganchados

No damos a basto. Los juegos no paran de salir y cada vez son mejores (que sigan así, por favor), así que, claro, hay que echarles más tiempo. ¿O no? Hay opiniones pra todos los gustos entre nuestros redactores, pero como el día sigue teniendo 24 horas nada más, hemos pensado que tenemos que aumentar la familia, así que, dicho y hecho: el mes que viene seremos más.

Mientras tanto, seguimos con nuestro compromiso mensual. Hasta yo me he animado a analizar un juego este mes, aunque no cualquiera, claro, que para eso puedo elegir y me he terminado Spider-Man de Dreamcast en un fin de semana. Claro, que eso no significa nada: hay quien consigue quedar primero en las carreras de GT3 A-Spec y muerde a cualquiera que le intente quitar el mando de las manos.

En fin que, como te podrás imaginar, sufrimos mucho para contarte todo lo que hay de nuevo en las tiendas. Menos mal que ya llegan las vacaciones, porque así podremos descansar de tan ardua labor que tantos sinsabores nos deja cada mes :)

José María Martín

El personal...



David de la Escalera

El lado tenebroso del PC ha podido con David este mes, que se ha pasado incontables horas enganchado a la expansión de Diablo II. Está en tratamiento de desintoxicación.
Géneros: Acción/Rol/Deportes





Gabriel Pérez-Ayala

Como siga trabajando así vamos a tener que subirle el sueldo. Hace lo suyo y, encima, ayuda a los demás. Si sobrevive, algún día le haremos una estatua.
Géneros: Aventura /Plataformas

Esperanza Navas

Nos habíamos propuesto hacerle una foto nueva este mes, pero se ha pasado tantas horas de juerga en su tierra (la feria, ya se sabe...), que hemos preferido dejarlo.
Géneros: Acción/Familiares





Javier Sevilla

Otro renegado temporal de la consola: no duerme arrasando ejércitos en Emperor: Battle for Dune, para PC. También está en tratamiento de desintoxicación y reeducación.
Géneros: Simulación/Acción/Rol



Hugo W. Serrano

¡Qué vida tan dura! De la piscina a la redacción, de la redacción a la piscina... Los hay que se lo montan bien, así que como nos daba envidia, le hemos quitado el GT3.
Géneros: Lucha/Rol/Conducción

Mario Gómez

El mes pasado te dijimos que Mario tenía su tiempo dividido entre la novia y la consola. Debe haber ganado la novia, porque por aquí no le vemos mucho.
Géneros: Rol/Fútbol/Arcade



Ignacio Docampo

Además de maquetar páginas, como le sobra tiempo se ha hecho unos cuantos análisis este mes. Sí, sí, y además come todos los días. Un prodigio de la naturaleza.
Géneros: Estrategia/Acción 3D



Carlos Robles

Le llaman Speedy González: se juega los juegos más rápido que nadie, los escribe más rápido que nadie y se los carga mejor que nadie. ¿Qué desayunará Carlos?
Géneros: Plataformas/Acción



Mónica Revilla

Mientras lees estas líneas, Mónica estará disfrutando de unos días de asueto en una regata con Crash Bandicoot. Se va a enterar cuando vuelva y vea la pila de juegos que tiene.
Géneros: Game Boy/Infantiles



Óscar Charneco

Es nuestro reportero más dicharachero: escribe, viaja, entrevista y, si hace falta, hasta viene temprano a la redacción. Vamos a tener que hacerle fijo.
Géneros: Acción 3D/Estrategia

Nuestras notas

10 9 8 7 6 **5** 4 3 2 1 **0**



Cuando damos un 10 a un juego es que es uno de los mejores que se ha hecho nunca y lo seguirá siendo en el futuro, aunque salgan otros que puedan superarle. Ejemplo: Virtua Tennis.
Si un juego tiene un cero o se acerca peligrosamente a él, es que alguien ha hecho algo que no debería haber hecho nunca. Ejemplo: el juego de Spice Girls.
Además de una puntuación global, cada juego recibe calificaciones en cuatro apartados: gráficos, sonido, rejugabilidad (si repetirás una vez terminado) y accesibilidad (si es asequible para inexpertos).

Nuestras distinciones


La **DISTINCIÓN PLATINO** es para aquellos raros juegos que obtienen tres notas de 10.


La **DISTINCIÓN ORO** es para aquellos juegos cuya nota media es de 9,0.


Aquellos juegos cuya nota media es de al menos 8,0, reciben la **DISTINCIÓN PLATA**.

Juego del mes

GT 3 A Spec

pág. 41

Cómo será de bueno juego este juego, que hasta un detractor acérrimo de los juegos de coches como David se ha visto obligado a reconocer su calidad dándole un ocho. Con unos gráficos que cortan la respiración y coches suficientes como para llenar un estadio, Gran Turismo 3 se ha convertido en el favorito de todos los fanáticos del motor que hay en la redacción. Para no perdérselo.



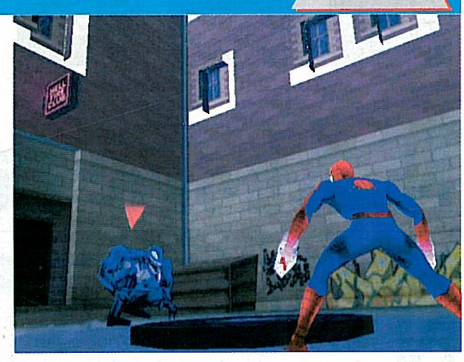
TOP 10 DE LA REDACCION

(Los juegos que más enganchados tienen a nuestros redactores)

1	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony
2	NBA Street	EA
3	Daytona USA	Sega
4	Tony Hawk's Pro Skater 2	Proein
5	Puchi Carat	Acclaim
6	Next Tetris	Virgin
7	Onimusha Warlords	EA
8	Capcom vs SNK	Virgin
9	Mario Party 3	Nintendo
10	F-Zero Maximum Velocity	Nintendo

Spider-Man





Los creadores de Tony Hawk han logrado realizar una excelente adaptación de las andanzas del trepamuros más famoso del cómic, respetando las características propias del personaje y sacando el máximo provecho de las mismas para obtener un producto divertido y variado que se desarrolla casi como el propio cómic. Las distintas fases presentan todo tipo de situaciones: peleas, persecuciones, huidas, rompecabezas... en las que no faltan las estrellas invitadas y los villanos clásicos. También tiene sus pegas, claro: la cámara tiende a desorientar, es demasiado corto, está en inglés (sin subtítulos) y no se entiende que hayan tardado tanto en lanzar esta versión de Dreamcast para dejarla básicamente igual que la de PSX, pero si eres un fan del personaje, no te lo puedes perder. **David**

Distribuidor:	**Proein**
Desarrollador:	**Treyarch**
Apareció en:	**EGM 01**
Jugadores:	**1**
Compatible con:	**-**
Lo mejor:	**Spidery y la variedad del juego**
Lo peor:	**Mmmm.... ¿nada?**
Página web:	**www.treyarch.com**

Sí, sí, ya sé que salió para PlayStation hace tiempo, pero si estás leyendo esto es que tienes una Dreamcast, así que ya te estás haciendo con el mejor juego de super-héroes jamás creado.

Spider-Man te convierte en el trepamuros oficial de Nueva York tal y como simepre habías imaginado que sería: puedes descolgarte por los edificios con tu telaraña, enredar a los malos y dejarlos inmovilizados, cubrir tus puños con el viscoso material y dar unas tortas de campeonato y, como diría La Cosa, repartir tortas a diestro y siniestro, todo con la fabulosa agilidad del increíble hombre araña.

La historia comienza cuando en la presentación a la prensa de un invento del doctor Otto Octavius, alias Octopus, irrumpe Spider-Man para robar el cacharro. Pero algo no cuadra, porque Peter Parker se encuentra entre los asistentes como fotógrafo del Daily Bugle. En medio de la confusión, casi no le da tiempo a reaccionar, así que se lanza de rascacielos en rascacielos en busca del malo de turno sin saber muy bien su identidad.

Su misión le lleva a enfrentarse con Venom, Rinoceronte, Misterio y unos cuantos más, aunque también contará con la ayuda de algunos invitados especiales como la Gata Negra, Capitán América y Antorcha, todos ellos, cómo no, cortesía de mamá Marvel.





El juego está estructurado por niveles de muy variado corte: desde columpiarte por rascacielos a trepar por ellos mientras intentas esquivar los ataques de los helicópteros de la policía, recorrer las alcantarillas o adentrarte en bases submarinas donde te aguardan desagradables sorpresas.

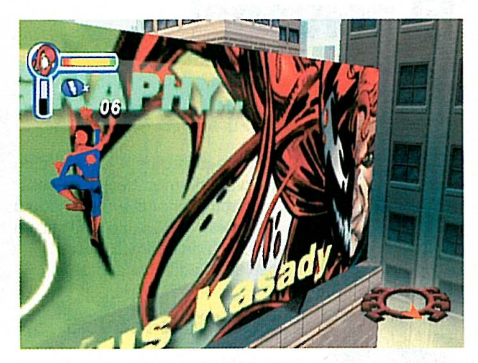
Sólo puedes salvar la partida en tu unidad VM cuando superas el nivel, aunque afortunadamente dispones de una buena cantidad de reintentos si fallas a la primera. Cada cierto número de niveles tendrás que enfrentarte a un supervillano, pero no bastarán tus puños y fuerza sobrehumanos para derrotarle: tendrás que agudizar el ingenio. Por ejemplo, para acabar con Rinoceronte tendrás que hacer que embista una especie de postes energéticos.

Pero nuestro feliz vecino neoyorquino no se limita a enfrentarse con supervillanos: también se tiene que encargar de otros malos malosos más mundanos que vigilan las azoteas de la ciudad o malvados simbiontes llegados del espacio sideral que secuestran gente con quién sabe que horribles intenciones.

El propio Stan Lee hace de narrador de la historia (en inglés, claro) y te esperan suculentos extras si logras terminar el juego: portadas de cómics, fichas de héroes y villanos, trajes de Spider-Man y alguna que otra sorpresa.

¿Que qué tal el apartado técnico? Pues sin que sirva de precedente, aunque el juego proceda de PSX, los gráficos están a la altura de Dreamcast, así que puedes esperar un espectáculo agradecido, si bien no puede aspirar a la categoría de grandes clásicos de la consola como Soul Calibur. En cualquier caso, ¿a quién le importan los gráficos cuando el juego es una pasada? **José Mª**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	8	7	8



Me encanta este tío. Debe ser el único hombretón capaz de resultar masculino aun yendo vestido con un traje de licra y la cara tapada. Me recuerda al disfraz que suele ponerse nuestro director en las orgías que hacemos en la redacción... Es broma (en realidad, suele vestirse de Superman, mucho más sexy).

Pero no temas: jugar a Spiderman no repercutirá en tu vida sexual —especialmente, si ya estás pervertido—, pero te dará muchas horas de diversión. Puede que el retraso de su salida respecto a la versión de PSOne no tenga mucho sentido, si tenemos en cuenta que éste es idéntico al juego para la 32 bits de Sony, pero ¿qué más da? Menos detalladas son las letras de *Los del río* y mira cómo venden. Spiderman no te deslumbrará con su aspecto, pero tampoco decepcionará a nadie. **Carlos**





Daytona USA 2001



Distribuidor:	Sega
Desarrollador:	Amusement Vision
Apareció en:	EGM 01
Jugadores:	1-2
Compatible con:	Vibration Pack, Race Controller
Lo mejor:	El estilo propio de recreattiva
Lo peor:	Le han quitado el juego *online*
Página web:	www.sega-europe.com/espanol

Manejar a los potentes bólidos de Daytona USA 2001 con el gamepad es bien difícil. A altas velocidades, intentar realizar un pequeño ajuste de dirección puede desembocar en un patinazo indeseado o en un trompo. Superar con éxito una curva es un formidable desafío que exige un pulso firme y seguro con la palanca analógica, toda vez que el juego no permite el control mediante la cruceta digital. Sin embargo, si se sustituye el gamepad por el Race Controller (volante) que se recomienda en el estuche, las cosas se hacen mucho más asequibles.

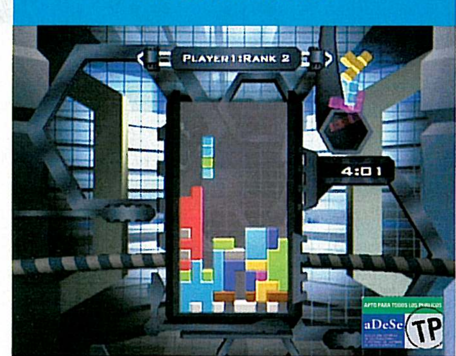
Pero incluso sin la bendición de un volante, Daytona USA 2001 es un juego extraordinario. Sólo hay ocho circuitos, pero como pueden recorrerse en modo espejo y/o invertido, la variedad está servida. Además, el diseño de cada uno **es extraordinario**; te puedes tirar horas tratando de dominar uno sin llegar a aburrirte. El estilo de conducción, propio de máquina recreativa, es una refrescante alternativa a los pesados simuladores que tanto se estilan últimamente. Este no es un juego de coches licenciados, opciones de garaje y circuitos realistas, sino un puro ejercicio de velocidad, **adrenalina** y dominio del hombre sobre la máquina. Los gráficos son vibrantes y coloridos, cada circuito tiene un tema musical maravilloso y se pueden poner hasta treinta y nueve coches computerizados en circulación sin sufrir por ello ralentizaciones. La lástima es que no se haya mantenido la opción de juego *online* para la versión europea. **Gabriel**

Presenta una gran variedad de opciones, vehículos y circuitos y es una conversión bien desarrollada y de alta jugabilidad. Hay **nueve pistas** que pueden disputarse cada una con trazados de cuatro formas distintas (simetría, normal, invertido o invertido y simétrico), podemos competir con muchos participantes a la vez y aunque el control parezca malo, en realidad se ha diseñado para que los frenos y conducción sean complejos y obliguen a poner toda la atención en cada carrera. El sonido es bueno y la música adecuada, aunque el diseño de los coches podría mejorarse, ya que no son muy realistas, al igual que las colisiones. En definitiva un juego que debería haberse cuidado más pero que sigue siendo un título a tener en cuenta. **Hugo**

Cuando me puse a los mandos del Daytona sentí la misma sensación de indiferencia que me provocan casi todos los juegos de carreras: elección del vehículo, color, neumáticos, cambio automático (o manual) de marchas y de lleno a la carrera. El coche empieza a acelerar y a la misma velocidad empieza a cambiar mi opinión sobre este Daytona USA 2001. El movimiento es fluido, las sensaciones en las curvas son muy reales, las trazadas impresionan y, si no tienes cuidado, haces más de un trompo que te cuesta la carrera. Además se presentan numerosas opciones para competir, incluso la posibilidad de correr los circuitos al revés. **Un juego magnífico** que ha conseguido que mire con otros ojos los simuladores de carreras. **Oscar**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8,8	8,7	8,4	8

The Next Tetris



Distribuidor:	Ubi Soft
Desarrollador:	Blue Planet Software
Apareció en:	-
Jugadores:	1-2
Compatible con:	-
Lo mejor:	Las opciones de juego
Lo peor:	La música
Página web:	www.blueplanetsoftware.com

Hay títulos para los que no pasa el tiempo, y el Tetris, en sus distintas versiones y conversiones, es uno de ellos. Algo tiene de mágico este sencillo juego que sigue manteniendo una fiel cohorte de seguidores, y que una vez que nos engancha delante de la pantalla nos mantiene allí pegados intentando superarnos una y otra vez.

Aunque se hayan añadido nuevos modos de juego, se ha mantenido la versión clásica de este producto, la que revolucionó el mundo de las recreativas. Lo que es una pena es que la modalidad multijugador, un gran acierto, sólo acepte **dos jugadores**. Si Nintendo 64 tiene un Tetris en el que cuatro personas pueden jugar a la vez (y lanzándose líneas inútiles unas a otras, para mayor pique), resulta decepcionante que en Dreamcast (que en teoría es una máquina más potente) no se haya contemplado esta posibilidad. En la versión americana de este juego al menos se podía jugar a través de Internet, lo cual ya era un consuelo

De cualquier forma y aplicando la frase típica futbolera: Tetris es Tetris. Ya sabes lo que vas a encontrar con, eso sí, unos gráficos muy mejorados, una música desquiciante y un nivell de dificultad elevado, uno de sus encantos en esta constante lucha por conseguir ser mejores y más rápidos que la máquina.

Y si nunca has catado un Tetris, ésta **es tu oportunidad** de conocer algo que marcó a toda una generación, así que no te lo pierdas. **Oscar**

El clásico entre los clásicos se encuentra ahora al alcance de los usuarios que dispongan de una consola Dreamcast. En esta entrega destacan varias novedades, pero antes de empezar con ellas, señalar que para los que no les gustan mucho los cambios se incluye la versión "clásica" del juego, aunque eso sí con un lavado de cara. En su nueva versión tendremos que tener en cuenta nuevos factores como el tiempo, tanto si es una cuenta atrás como si va sumando por cada nivel. Pero quizás su principal y más **llamativa variante** está en la nueva propiedad que poseen las piezas. Algunas de ellas, las que son de varios colores, pueden dividirse y caer para formar líneas o bien formar bloques. Ya no sólo hay que encajar las piezas por su forma, sino estar atentos a la gravedad de las mismas. **Espe**

Las incontables versiones de Tetris y sus clones cuentan siempre con un defecto y una virtud. El defecto: **ninguna novedad importante**. La virtud: ninguna novedad importante. ¿Qué se puede añadir para mejorarlo? Gráficos levemente más detallados, alguna opción nueva, un par de ideas puramente decorativas... Pero lo que funciona en todos los Tetris siempre es lo mismo: el juego original. Si le quitas la base primigenia, se evapora. Eso es lo bueno —y lo malo— de este Tetris: que no aporta nada. Menús majetes, un par de ideas nuevas que no sirven para nada y el brillante Tetris original camuflado con gráficos 3-D que siguen funcionando en 2-D. ¡Larga vida a lo inmejorable! Muerte a los incomprensibles modos de juego nuevos... **Carlos**

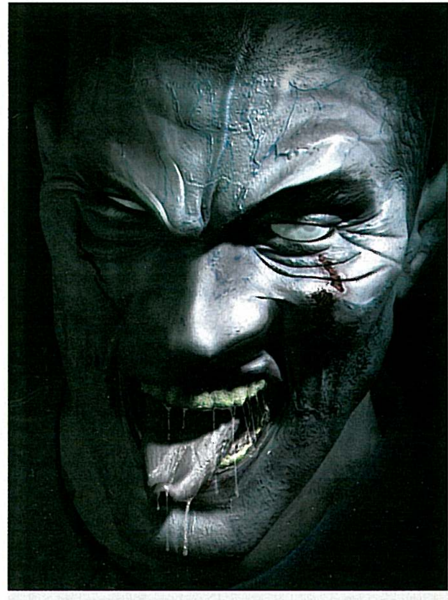
Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6,5	6	9	7

Evil Dead: Hail to the King



Distribuidor:	THQ
Desarrollador:	Heavy Iron Studios
Apareció en:	EGM 02
Jugadores:	1
Compatible con:	-
Lo mejor:	Fiel a los mitos de la peli
Lo peor:	Demasiados monstruos
Página web:	www.evildeadgame.com

Hace tiempo se estrenó en nuestro país un filme llamado "El Ejército de las Tinieblas", la tercera entrega de la saga Evil Dead. Este *Hail to the King* retoma la historia allí donde la dejó dicha película. Al parecer, a Ash no se le ocurre nada mejor que volver a la cabaña del bosque con su novia para "enfrentarse a sus miedos", y claro, ocurre lo que tenía que ocurrir (pero conste que la idea fue de ella, ¡las mujeres siempre tiene que estar liándolo todo en las pelis de terror!). Igual de predecible es el esquema de juego adoptado para dar vida a esta nueva aventura de Ash, ya que está copiado descaradamente de un popular juego de terror llamado Resident Evil: puzzles, monstruos, cámaras fijas y munición limitada. La novedad es que el protagonista puede utilizar, además de su arma principal (hacha, pistola, escopeta, o lo que se tercie), una motosierra que lleva encajada en el muñón de su mano izquierda. Es absolutamente espectacular empalar a un monstruo con ella para luego rematarlo de un tiro o un hachazo, si bien el escaso combustible obliga a emplearla con mesura. Igual que en las pelis, Ash está todo el rato recibiendo guantazos por parte de los muertos vivientes, pero afortunadamente te dan suficientes objetos sanadores como para seguir adelante sin muchos problemas. A pesar de todo, los enemigos que resucitan una y otra vez acaban por hacer de los combates **una experiencia muy pesada** y ni siquiera los puzzles decentes o el carisma de Ash salvan al juego del aburrimiento. **Gabriel**



Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	5,7	4	2

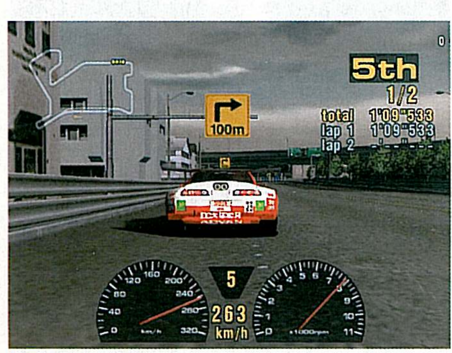
GT3 A Spec

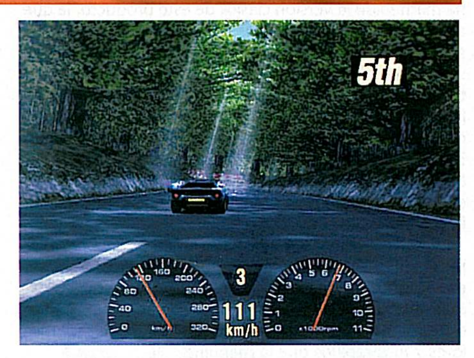


Distribuidor:	**Sony**
Desarrollador:	**Polyphony Digital**
Apareció en:	**-**
Jugadores:	**1-2**
Compatible con:	**Volante, cable link**
Lo mejor:	**El juego en general**
Lo peor:	**La reducción del stock de coches**
Página web:	**www.scea.com/games/categories/racing/gt3**

Con cierto temblorcillo en las manos, fruto de una espera que ya se me antojaba demasiado larga, desenvuelvo el juego y lo cargo en la consola. Y es que confieso que yo tambien soy uno de esos *gtadictos* anónimos que cada noche se encomendaban a San Paco Costas para que por fín llegara la tan ansiada continuación del GT2. Pues bien, ya está aquí. Lo primero que llama la atención es la **espectacular mejora de los gráficos**. Si en el anterior título los vehículos estaban bastante bien logrados (exprimiendo al máximo las posibilidades de PSX), los paisajes y demás elementos gráficos eran uno de los aspectos menos conseguidos del juego. En GT no sólo se han mejorado, sino que llegan a impresionar. Las texturas de la carretera (asfalto o empedrado) o los efectos de luz alcanzan un detallismo que logra dejarte boquiabierto. Si te fijas bien verás como se reflejan nítidamente los edificios o los elementos del paisaje en los parabrisas. Los coches también ganan en calidad gráfica, aunque quizás su mejora esté menos acusada.

Otro de los aspectos muy mejorados respecto a su antecesor es el modo de carrera *rallie*. Sorprendía ver cómo en un juego con un nivel de realismo tan grande en la conducción, en cuanto ponías el coche sobre tierra se hacía prácticamente ingobernable. Pues bien, como **rectificar es de sabios**, en GT3 tanto la conducción sobre asfasto como sobre gravilla logran satisfacerte por igual. Pero las novedades no terminan aquí.





Puede parecer un detalle sin importancia, pero me parece bastante bien que se haya incluido la posibilidad de hacer tiempos antes de la carrera para conseguir la *pole position*. No sé por qué narices tenías que salir siempre desde la sexta posición.

También encontramos nuevos circuitos, cambios en los menús (¡puedes cambiar el aceite al coche!) y alguna otra pequeña novedad. Pero, básicamente, GT3 no ha cambiado respecto a su antecesor, sencillamente ha mejorado, que no es poco. Y es que con este juego pasa como con tu grupo favorito, en el fondo nunca quieres que cambie su estilo.

Sin embargo, hay un aspecto que que me ha decepcionado un poco: la reducción del *stock* de coches. Una de las **grandes virtudes** de este juego son las diferencias (y no sólo en potencia) que encuentras a la hora de llevar un coche u otro. En GT3 no sólo se ha disminuido el número de vehículos, sino que además se repiten demasiados modelos respecto a su antecesor. En fin, da cierta pena meterte en el garaje de BMW y no tener más que un sólo coche para elegir... y ni tan siquiera el M3.

Pero a pesar de este pequeño detalle, el juego es una auténtica maravilla y, desde luego, si GT2 te gustó, su continuación no te va a defraudar lo más mínimo. ¡Ah!, se me olvidaba, buenas noticias para aquellos pilotos menos habilidosos o más impacientes: la consecución de los famosos carnés ha reducido notablemente su nivel de dificultad. **Nacho**

9,5

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
9,5	9,5	9	7,8

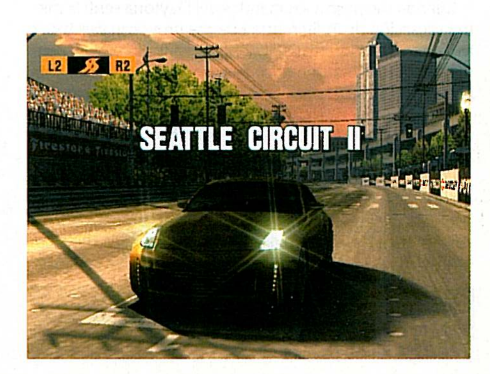
Se supone que todo el retraso que ha sufrido GT3 –iba a salir a la vez que PS2– ha servido para pulir detalles aquí y allá. La verdad es que parece que lo que se ha hecho fundamentalmente es mejorar los gráficos, sobre todo los escenarios, uno de los puntos flojos del anterior, que por fin exhiben el aspecto que deberían haber tenido desde un principio. Aparte de eso, el aficionado encontrará lo mismo de siempre. Sigue siendo **el mejor** juego de carreras que se puede tener en PS2, y ahora viene acompañado de un volante oficial que ayudará a que la experiencia sea completa, aunque para el usuario español no lo será del todo, por la notable ausencia de la opción de 60 Hz que permite que la calidad gráfica sea aún mayor. La comparación con la versión japonesa es inevitable y sale perdiendo. **David**

9,0



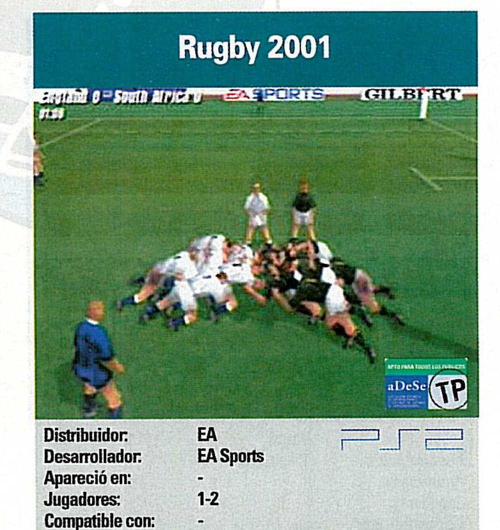
Por fin tenemos a nuestro alcance uno de los juegos más esperados, que debería justificar el precio de PS2 y su potencial como consola. Y se puede decir que GT3 es un gran juego. De hecho, es el mejor juego de entre los que he podido jugar en PS2. Al empezar a ver la introducción se puede percibir que el juego cuenta con unos gráficos increíbles y que la jugabilidad nos va a permitir disfrutar de él durante incontables partidas, vamos, que el rendimiento de la consola va a ser usado por una vez. El aspecto visual y diseño de los coches es lo MEJOR que se ha visto en juegos de conducción, los escenarios son maravillosos, y la sensación de que es un simulador de conducción se aprecia en todos los aspectos. El juego **sigue con el desarrollo de la saga GranTurismo**, incorporando algunas marcas nuevas, campeonatos y circuitos. Pero el aspecto más mejorado es el juego en modo Arcade, que tiene muchos más alicientes y posibilidades que en los títulos anteriores. Si ponemos como ejemplo de un 10 al Virtua Tennis de Dreamcast, GT3 debe ser el 10 de PS2. **Hugo**

10





Rugby 2001



Distribuidor:	EA
Desarrollador:	EA Sports
Apareció en:	-
Jugadores:	1-2
Compatible con:	-
Lo mejor:	La conversión del deporte al juego
Lo peor:	Los gráficos de los escenarios
Página web:	www.espana.ea.com

PS2

Confieso que aunque conocía la existencia de los juegos de Rugby (la saga de Jonah Lomu), jamás había visto ni una sola pantalla de ninguno de ellos. La verdad es que sentía cierta curiosidad por ver cómo sería la traslación de este deporte al mundo de los bits. Vaya por delante que si el rugby no te gusta o no tienes ni remota idea de lo que pueden hacer semejantes tiarrones corriendo en calzoncillos por el césped, mejor elige otro título de la estantería. Porque, a pesar de tener una jugabilidad relativamente sencilla, tienes que tener cierto conocimiento de la mecánica del deporte (jugar a la mano y con el balón hacia atrás, *melees*, *touches*...) ya que si no, te vas a enterar de muy poco.

Pero si marcas en el calendario con boli rojo las fechas del Seis Naciones, *Rugby 2001,* te va a gustar. Las jugadas específicas del Rugby tales como las *melees*, *touches* o los *tiros a palos*, están muy bien resueltas (especialmente las primeras). El único problema es que la defensa no está tan bien conseguida como el ataque, ofreciendo éste bastante más posibilidades. La mecánica pués, es **bastante realista**; tan sólo adolece de fases en las que, como pasa en la realidad, el juego se hace un poco farragoso.

Por lo demás, tanto gráficos como sonido no destacan especialmente por su calidad, desaprovechando las posibilidades de un soporte tan poderoso como PS2. **Nacho**

Nada más empezar se aprecia inmediatamente qué productos de EASports se consideran **de primera línea** y pueden permitirse derrochar recursos en detalles insignificantes, como ocurre con Madden o FIFA, y cuáles no dejan de ser los parientes pobres a los que se dedica tiempo y esfuerzo limitados, al ser conscientes de contar con un *handicap* de ventas. Sí, está claro que Rugby no va a vender como FIFA en nuestro país, pero habría ayudado mucho que se hubieran molestado en traducir todo lo que fuera posible. Y es que, aunque se tengan escasos conocimientos de este deporte, gracias al modo de entrenamiento, es bastante sencillo hacerse con el manejo del juego y acabar cogiéndole el gusto a un producto que resulta más que digno y entretenido. **David**

El juego puede parecer confuso en un comienzo, más aún si se desconoce el deporte (pero si no se conoce no se compra el juego), pero la opción *Entrenamiento* es perfecta para iniciarse y comenzar un partido que casi seguro perderemos hasta que se coja más destreza. El juego cuenta con 23 estadios **muy elaborados**, 20 equipos mundiales con jugadores reales y gráficos bastante buenos. Múltiples cámaras y tres modos de campeonato aderezan el conjunto. El juego gustará a los aficionados al deporte, los comentarios son de un famoso escocés y el juego está fielmente representado aunque no sea muy espectacular. En el aspecto negativo se puede decir que no hay editor de jugadores y los tiempos de carga son excesivos. **Hugo**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6,5	6	7,2	6

La Fuga de Monkey Island

Distribuidor:	Electronic Arts
Desarrollador:	Lucas Arts
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	-
Lo mejor:	El doblaje
Lo peor:	La imprecisión del control
Página web:	www.electronicarts.es/monkey4/

PS2

A cualquiera que se le pregunte por la serie de aventuras Monkey Island, de Lucas, se le ilumina la cara. La verdad es que no es para menos, sobre todo gráficamente . La historia comienza cuando nuestro héroe (eso de héroe es un decir, porque lo cierto es que Guybrush es algo pusilánime) regresa de su luna de miel con la guapísima, brava y dominanta Elaine. Nada más arrancar el juego la acción se dispara con la **clásica escena de barco pirata**, cañones en pie de guerra, lucha de sables... Muy Salgary vamos. Y ahí estás tú, en mitad del fuego cruzado dando vueltas alrededor de un mástil sin saber muy bien que hacer. Porque vamos a ser francos, si nunca has jugado con ningún título de la saga (de acuerdo, me podéis echar a la hoguera) pues te pierdes y te vuelves loco intentando averiguar qué es lo que tienes que hacer en cada momento. Y tengo que decir a mi favor que no es todo culpa mía, sino que el control del juego mediante el mando de la consola no te lo pone nada fácil. Eso sí, una vez cogido el tranquillo todo va como la seda y asistes a lo que muy bien podría ser un auténtico estreno cinematográfico. Hay historia muy buena, con drama incluido, unos gráficos que harían palidecer a la última noñería de Disney, un doblaje del que deberían tomar nota muchos y, sobre todo, mucho **humor**. Vamos lo que nos hace falta a todos a estas alturas del año. Una conversión cuidada, hecha con cariño y que proporciona horas y horas de diversión al tiempo que pone a prueba la paciencia de los neófitos. **Mónica**

El mayor reto que tiene por delante Monkey Island es atraer la atención de los usuarios de consola sobre una serie clásica de PC, pero que debuta en PS2 con su cuarta entrega. La aventura hace múltiples referencias a hechos pasados que, si bien no son imprescindibles para avanzar, sí contribuyen al disfrute general del juego, ya que parte de la gracia depende de cierta complicidad creada a lo largo del tiempo. **Los gráficos son excelentes**, coloridos y variados, con un aspecto muy de dibujos animados. Los diálogos, las situaciones, los personajes y toda la historia en general resultan divertidos y bien construidos, con un toque extravagante que hace casi imposible jugar sin al menos una sonrisa en los labios, aunque ciertos rompecabezas puedan ser demasiado absurdos. **David**

El bueno de Guybrush aterriza en nuestra PS2 en una de las sagas más **locas y disparatadas** que hemos disfrutado en PC. La novedad de esta nueva entrega es que se desarrolla en escenarios en 3D, los gráficos siguen el estilo de dibujo animado y la historia es todo lo absurda, cómica e ingeniosa que podíamos esperar. Los inconvenientes vienen de las tediosas cargas y tiempos de espera, un mal ya conocido en las aventuras gráficas para PS2. Además el juego tiene numerosos guiños cómplices con los seguidores de las tres historias anteriores de Monkey Island, por lo que si tu primera incursión en este mundo es en la consola te va a quedar un sensación de haberte perdido algo. Pese a todo es un clásico de las aventuras que nadie se debe perder. **Oscar**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8,6	9	6	5

Onimusha Warlords



Distribuidor:	EA
Desarrollador:	Capcom
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	-
Lo mejor:	La sensación de aventura total
Lo peor:	Es corto
Página web:	www.espana.ea.com

PS2

La primera impresión de Onimusha es la de un Resident Evil en el Japón feudal, y, aunque esto pueda ser cierto, a uno no le termina importando por las muchas virtudes que el juego atesora. Las animaciones cinematográficas rozan la perfección y los gráficos durante la aventura son de una calidad sobresaliente. La ambientación es magnífica y la impresión de estar en medio de **una película** es constante. Lo que más llama la atención es el modo de lucha: nuestro héroe puede rematar en el suelo a los enemigos. El honor en el combate queda relegado a un segundo plano ante la urgencia de nuestra misión: rescatar a la princesa Yuri.

Enfrentarnos a las hordas infernales adquiere sentido gracias a nuestra habilidad de recuperar energía de sus cuerpos. Tampoco podía faltar la lucha al final de cada fase, **impresionantes demonios** que pondrán a prueba nuestra habilidad con la espada. No será el único arma que podremos esgrimir: también utilizaremos el arco y la pistola; aunque como buen samurai sea la katana nuestra mejor aliada. Onimusha es una de esas afortunadas combinaciones que se dan cada cierto tiempo y que nos permiten recuperar la fe en las posibilidades de la PS2. Una espectacular historia aderezada con unos gráficos de impresión, un sonido brillante y unos enigmas que nos van a desesperar en muchas ocasiones. Una lástima que no hayan cuidado más cuando interactuamos con el entorno, aunque al final, esto tampoco termine importando. **Oscar**

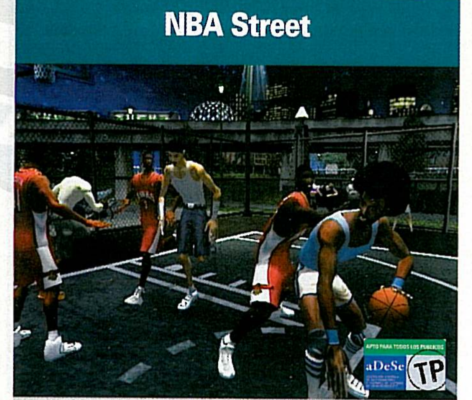
Después de una **espeluznante** secuencia de intro, el jugador asiste impotente al secuestro de la princesa Yuki a manos de un horripilante monstruo, sin que el noble héroe pueda hacer nada para evitarlo. Lo que sigue es un juego **intenso y vibrante**, que cuenta con uno de los mejores sistemas de combate con espadas en 3D que he visto en una aventura de acción. Samanosuke (que así se llama el gañán) remata a sus enemigos en el suelo, les da patadas en los cataplines, bloquea o esquiva ágilmente sus embestidas y les dispara con la pistola o el arco. Hay puzzles de mucho pensar, sustos, e incluso una guapa chica ninja que puedes manejar en ciertas partes de la aventura. El juego se acaba pronto y te deja con ganas de más, pero mientras dura es genial. **Gabriel**

A ver si acierto: has oído por ahí que éste es, posiblemente, el mejor juego que ha salido hasta la fecha para PS2, ¿verdad? Buen oído. Pero voy a estropearte esa gran verdad: el resto de juegos que han salido para PS2 hasta la fecha son piltrafillas de parvulario. Hasta las manchas en la ropa son más divertidas, jugables y bonitas que Extermination y compañía... Sí, **Onimusha está bien**, pero tampoco mata. Cortísimo, con preciosos fondos 2D, pocos puzzles, poca variedad de enemigos, pocos jefes... Poco de todo. Incluso sus novedades respecto a cualquier RE —sellos en las puertas, almas que absorber, etc.— son pocas. Onimusha es un RE medieval que no da miedo, nada más. Con un cierto toque de beat 'em up facilón. **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8,6	8	5	6,6



NBA Street



Distribuidor:	EA
Desarrollador:	Ea Sports Big
Apareció en:	-
Jugadores:	1-2
Compatible con:	-
Lo mejor:	Los movimientos de los jugadores
Lo peor:	Nada
Página web:	www.espana.ea.com

PS2

Confieso que desde los tiempos de Corbalán no disfrutaba tanto con el baloncesto. ¡Qué acción!, ¡qué jugabilidad!, entretiene mirar aunque no estés participando. Pero contengamos la euforia y vayamos por partes.

El juego consiste en partidos de baloncesto callejero (no hay personales ni fueras de banda) de tres contra tres. Para seleccionar a tus jugadores dispones de los equipos de la NBA y una serie de desconocidos y "malencarados" personajes que te pondrán en más apuros si cabe que las famosas estrellas del baloncesto profesional.

Además de los partidos, dispones de opciones para mejorar a tus jugadores o incluso para creártelos nuevos, gracias a los puntos que irás consiguiendo durante los partidos según **la espectacularidad de las jugadas** que hagas. Pero aparte de las múltiples opciones de que dispone (elección de cancha, de balones, de zapatillas, etc) lo mejor de NBA Street es su jugabilidad. Es impresionante lo bien logrados que están los movimientos de los jugadores y lo relativamente sencillo que es manejarlos casi desde el primer momento.

Los gráficos no le van a la zaga al resto del juego, siendo realmente destacables las caracterizaciones de los jugadores más famosos (Michael Jordan, Kobe Bryant, etc). En fin, que si este verano tienes morriña de buen baloncesto, no dudes en hacerte con este título. **Nacho**

Me sucede lo mismo que a Woody Harrelson en Asalto al tren del dinero: creo que soy negro. Quiero ser un hermano. Me gustan el blues y el soul, no necesito tomar el sol para ponerme moreno y detesto a la mayoría de los blancos que conozco (todo el mundo). ¿Qué puede haber mejor para alguien como yo que un juego como éste? Un arcade de baloncesto ultrarrápido, *adictivísimo*, que "arregla" todo lo que casi funcionó en NBA Hoopz y NBA Jam. ¡Un NBA Hopz bien hecho, fantástico! Gráficos de vértigo, un locutor fabulosamente americano (hermano), rap de fondo, graffitis... Me apasiona. Habría conseguido hacerme totalmente feliz con alguna opción más, pero ¿qué se puede esperar de un juego desarrollado (seguramente) por blancos? Todo el mundo sabe que los blancos no la saben meter... **Carlos**

A NBA Street sólo le faltan más opciones y modos de juego (sobre todo 2 jugadores contra la máquina), para merecer la mayor de las recomendaciones. Los gráficos son excelentes; los jugadores están perfectamente representados y se mueven con naturalidad; los escenarios están llenos de color, variedad y vida hasta en los menores detalles y, en general, **la ambientación callejera es estupenda**, a lo que también contribuyen un sonido con una música, unas voces y unos efectos perfectamente adecuados. Además, han conseguido una jugabilidad como pocas veces se ha visto en un título de baloncesto, con unos controles que responden a la perfección y facilitan que cualquiera pueda hacer jugadas espectaculares con un mínimo esfuerzo. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
9	8	8,5	8,5

Heroes of Might and Magic

Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	3DO
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	-
Lo mejor:	Un desarrollo entretenido y accesible
Lo peor:	Algo simple
Página web:	www.3DO.com

PS2

Heroes of Might & Magic es un juego bastante resultón. Se trata de un juego de PC convertido a PS2 al que quizá los roleros más expertos le achaquen una excesiva sencillez, pero eso no quita para que todos sus elementos estén realizados con pulcritud y resulte entretenido. Este título combina el rol y la estrategia: en lugar de la habitual partida de aventureros, llevaremos a un solo personaje encargado de recorrer el mapa reclutando efectivos de distintas razas, que conformarán nuestro ejército. Tendremos la posibilidad de tomar fortalezas y asignar parte de nuestros hombres y bichos a su defensa. Los combates se desarrollan por turnos sobre una cuadrícula, lo que facilita su seguimiento, y transcurren de forma rápida y fluida. Los gráficos son normalitos pero cumplen. Cada tipo de unidad tiene varias animaciones de combate, correctas aunque no espectaculares. Como virtudes, decir que **cualquier neófito** en los terrenos del rol podrá adentrarse con relativa facilidad en su desarrollo. Además, te dará bastante juego, al contar con un extenso mapa. No olvidemos tampoco que es de las pocas ofertas existentes en el género para PS2. Eso sí, en la transición ha perdido bastantes elementos del juego original, lo cual desagradará a unos cuantos. En definitiva, si eres un usuario de consola ansioso de darle a la estrategia o al rol, vale la pena echarle un vistazo, pero para una experiencia más plena en cualquiera de los dos géneros tendrás que recurrir al PC. **Mario**

Nada como un juego de estrategia **mal diseñado** para deprimirse durante meses. Es como un entierro, pero más interactivo y duradero: eliges un personaje, empiezas a jugar y te das cuenta de que se te están acabando los "días virtuales" para acabar la misión mucho antes de llegar a entender cómo funciona el dichoso juego. Empiezas a entender quiénes son tus personajes después de verles muertos varias veces. Empiezas a entender cómo usar el dinero después de gastártelo. Y básicamente, empiezas a entender que este juego es un bodrio infumable después de haberte gastado los ahorros del mes en él. Un juego de efecto retardado. ¿No entiendes lo que quiero decir? Cierra la revista y espera cinco minutos. A lo mejor lo entiendes con efecto retardado... **Carlos**

Los juegos de estrategia no abundan precisamente en PS2, así que los aficionados a este género no pueden ponerse demasiado exquisitos Está claro que no es posible trasladar la mecánica de juego de PC, con su amplio uso del teclado, al mando de una consola, por lo que no hay más remedio que replantearla al hacer una conversión. Eso es exactamente lo que ha intentado 3DO, aunque su éxito sólo ha sido parcial. Heroes mezcla los elementos de estrategia con los de rol, pero tanto unos como otros se quedan a un nivel demasiado superficial y sencillo como para satisfacer plenamente al aficionado. Se nota sobre todo la falta de una historia o hilo argumental que evite que nos limitemos a vagar sin rumbo por el mapa. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6,5	6	4,5	4

Freak Out



Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	Treausure
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	-
Lo mejor:	La estética surrealista
Lo peor:	Corto y poco profundo
Página web:	www.virgin.es

PS2

A mí me gusta que los juegos sean sencillos de empezar a jugar ("pick 'n play", como dicen los ingleses) y complicados de dominar, pero es que Freak Out es justo lo contrario. Al principio te las ves negras para enterarte de qué va todo, adaptarte al manejo de la bufanda y acostumbrarte a la díscola cámara. Sólo para entender el argumento te tienes que ver la secuencia de introducción varias veces, porque **es tan surrealista** como el resto del juego. Sin embargo, una vez le coges el tranquillo a fijar la vista en los enemigos ("lock-on") y a pellizcarlos hasta la muerte con la bufanda, los doce combates de los que consta Freak Out se acaban en un suspiro. Me explico: si esto fuese un juego como Dios manda, lo normal es que hubiese doce extensos mundos plataformeros para recorrer, al final de los cuales te aguardaría un jefe final cuya derrota te daría acceso al siguiente mundo. Sin embargo, en Freak Out no hay aventura, sólo combates con jefes finales. La idea es que para poder luchar con cada uno de ellos tienes que reunir una cierta cantidad de puntos, proceso que se realiza en cuatro pequeños y miserables mundos de diseño extremadamente simple, habitados por un único tipo de enemigo. Los combates con los jefes finales son divertidos y están bien diseñados, pero deberían haber sido el postre y no el plato principal del juego. Así las cosas, no puedo recomendar a Freak Out más que como una mera curiosidad. **Gabriel**

Mis primeros momentos frente al Freak Out fueron casi psicotrópicos. La alucinante presentación, los bizarros gráficos...Este juego contiene elementos muy, muy originales y tan sólo podría haberse concebido en Japón. La estancia inicial tiene una cualidad absolutamente surrealista y resulta perfectamente identificable con animación profesional. El resto del juego **sigue dejando boquiabierto**...¿De qué imaginación enferma y transgresora han surgido esas mujeres con pechos casi tan grandes como el resto del cuerpo? ¿Se ha visto algún otro personaje que interactúe con el entorno usando sólo su bufanda? En estos tiempos de mediocridad y secuelas, Freak Out reivindica la inventiva. Quizá no resulte el mejor título para ser jugado, pero ha de ser visto. **Mario**

Todavía hay desarrolladores que piensan que deben ser originales para tener éxito. ¡Ja! Por eso, precisamente, los juegos más vendidos son de carreras y de fútbol... No, señores, no: si tienen algo interesante que hacer, háganlo. Independientemente de que sea o no **original**. Pero no al revés. No es necesario hacer juegos de todas las ideas "originales" que tengan, ¿entendido? Lo mejor, lo original, de Freak Out, es la posibilidad de controlar al personaje con un *stick* y a su mano con el otro. ¡Cómo mola! Pero ya está, no hay nada más de lo que hablar. Nada importante. Una cámara asesina, enemigos absurdos, gráficos de "coloréalo tú mismo" y multitud de jefes de aspecto diferente con los que acabar repitiendo el mismo proceso. Injugable. **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	6,6	3,6	3,3

Red Faction



Distribuidor:	**Proein**
Desarrollador:	**Volition**
Apareció en:	-
Jugadores:	**1-2**
Compatible con:	-
Lo mejor:	**La aventura**
Lo peor:	**Falta variedad de enemigos**
Página web:	**www.redfaction.com**

PS2

Menos mal que todavía queda gente que recuerda cómo se hacen los juegos de acción en primera persona. Con tantos títulos centrados en la experiencia multijugador, por inútil que resulte en una consola que todavía no dispone de juego *online*, da gusto ver que Volition **recupera algo tan sencillo pero a la vez tan importante como una historia**. No es que este argumento de rebeliones de trabajadores, corporaciones corruptas y experimentos genéticos sea terriblemente original, pero han conseguido dosificarlo adecuadamente, de manera que siempre que parece que la acción empieza a decaer, ocurre algo nuevo para animarnos a seguir adelante. Los gráficos tampoco son una maravilla, pero cumplen más que satisfactoriamente. Los escenarios son abundantes y, a pesar de que la mayoría no dejan de ser pasajes subterráneos, edificios de corte futurista y similares, logran mantener una buena variedad, al contrario que los enemigos, que consisten, en su mayoría en guardias de seguridad, aunque también es cierto que es algo coherente y lógico dentro de la historia. El arsenal puesto a nuestra disposición es excelente y la posibilidad de pilotar varios vehículos distintos constituye un gran aliciente, pero lo que sin duda es uno de los mayores alicientes es la tecnología Geo-Mod, que permite utilizar explosivos y vehículos en nuestro entorno. Los niveles en que se puede aprovechar esta posibilidad son de los más divertidos que se han visto en el género. Si tan sólo hubiera algunos más... **David**

No lo entiendo. Si PS2 tiene 2 puertos USB donde conectar un ratón y un teclado, ¿porqué se hacen juegos de tiros en primera persona que no te dejan usarlos? ¿Tan difícil es seguir el ejemplo de Unreal Tournament? Supongo que el argumento dado para justificar esta pobre decisión de diseño es que lo apropiado para una consola es usar el gamepad, pero quitarle opciones al jugador no puede ser una buena idea. En descargo de Red Faction hay que decir que el juego se controla de manera aceptable con el Dual Shock gracias a un sistema de apuntado automático que ayuda lo justo para que tu habilidad siga siendo determinante. En otro orden de cosas, poder **salvar en cualquier momento** es una bendición. La faceta del entorno destruible está usada con inteligencia a lo largo del juego, sin abusar. **Gabriel**

Desde siempre, en cine y videojuegos, se ha presentado Marte como un planeta eminentemente minero. Minero, y naranja. Allí, si no eres minero, eres rebelde contra un cacique, un dictador, un presidente... Bien, no me parece justo encasillar un planeta de ese modo sin siquiera haber llegado a pisarlo aún, pero vale. Lo que no entiendo es que se reciclen todos esos dichosos **tópicos** infundamentados con tan mal gusto como en Red Faction. Tópicos marcianos para justificar un *shooter* de segunda con los fallos de siempre: enemigos **tontos**, secciones de plataformas imposibles, puzzles tontos y gráficos del montón. Lo de volar escenarios con bombas es genial y novedoso, pero... ¡no es necesario! ¡Lo mejor del juego no es necesario! ¡Genial! **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,5	6,5	6	5

WDL Warjetz



Distribuidor:	**Virgin**
Desarrollador:	**3DO**
Apareció en:	-
Jugadores:	**1-2**
Compatible con:	-
Lo mejor:	**Sencillo y sin complicaciones**
Lo peor:	**Repetitivo, no mantiene el interés**
Página web:	**www.3DO.com**

PS2

Podría decirse, salvando las distancias, que es un producto del tipo de *Quake Arena* o *Unreal Tournament* pero, en lugar de ir a pie, manejamos una aeronave con un estilo no precisamente realista. Tendremos que ir superando una serie de escenarios en los que se puede destruir casi cualquier construcción, recogiendo objetos de mejora y acabando con los oponentes, mientras tratamos de cumplir ciertos objetivos, como recoger una cantidad de dinero, capturar unas banderas o destruir determinados blancos. La mayoría de los objetivos no se diferencia mucho entre sí. La campaña consiste en una sucesión de esos escenarios cuya dificultad va en aumento y en los que tendremos que ir recorriendo el mundo, midiéndonos con los grupos de adversarios residentes en cada lugar. La inclusión de estos grupos permite que la variedad, tanto de localizaciones como de vehículos, sea bastante grande. Esa misma variedad se transmite a los gráficos, aunque no le sirve de mucho, ya que no están desde luego a la altura de lo que cabe esperar de una PS2. El sistema de control es sencillo, quedando muchas maniobras automatizadas con un simple movimiento del stick, lo que le quita buena parte de emoción pero facilita el manejo de nuestra aeronave. Como todo este tipo de juegos **sin complicaciones** ni grandes aspiraciones, aunque no destaque positivamente en ningún aspecto, tampoco lo hace demasiado en el lado negativo, y puede resultar ameno a aficionados que no pidan mucho a su consola. **David**

Siempre hay días en los que no tenemos demasiadas ganas de usar las dos o tres neuronas que nos quedan sanas en el cerebro. Para esos días se idearon los arcades y Warjetz es uno más de la colección. Esta vez la historia es coger **aviones de combate algo exagerados** para recorrer escenarios en los que todo explota. No tiene mayor historia ni mayor complicación y todo se reduce a una sucesión de explosiones, disparos, los clásicos *powerups* y una dosis más o menos adecuada de adrenalina. Los gráficos están bastante bien, aunque en realidad son más espectaculares que buenos y es que siempre llama la atención cuando nos apilan esos efectos tan bonitos que hacen los micros gráficos de hoy en día. Un juego aceptable pero que parece más carne de alquiler que de compra. **Javier**

Para hacer un buen juego de tiros no basta con llenar la pantalla de explosiones absurdas y dejarte disparar como un animal con munición ilimitada. WDL Warjetz se asegura de que los escenarios tengan siempre cosas para volar por los aires y aviones enemigos para abatir, pero acabar con ellos **no es en absoluto gratificante**. Más bien es algo que ocurre casualmente cuando alguien se cruza en tu línea de fuego mientras recoges banderas, dinero y aburridos objetos potenciadores. Siempre que te derriban, lo hace un enemigo que te dispara desde fuera de la pantalla, reforzando la apatía general que despierta este título. Encima, el modo de dos jugadores ni siquiera aprovecha toda la pantalla, ya que se recorta para dar cabida al radar. **Gabriel**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6	4,6	6	7

Tokyo Extreme Racer



Distribuidor:	**Ubi Soft**
Desarrollador:	**Genki**
Apareció en:	-
Jugadores:	**1-2**
Compatible con:	-
Lo mejor:	**Jugabilidad**
Lo peor:	**Momótono**
Página web:	-

PS2

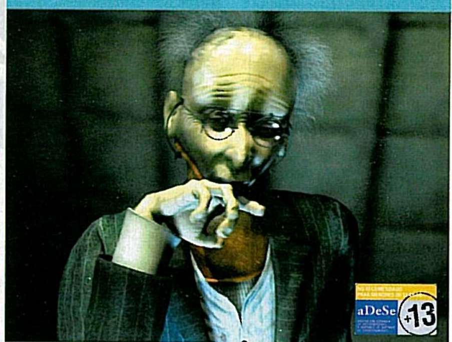
Supongo que Tokio Extreme Racer no es precisamente el juego favorito de los responsables de la DGT. Y es que eso de ir dando las largas al coche de delante para echarle una carrerita no creo que esté muy bien visto. Pero esto es el reino de la ficción amiguitos, y aquí nunca sucede nada. Bueno, pongámonos serios y entremos en materia. Como ya he mencionado la mecanica de *Tokio Extreme Racing* consiste en circular por las autopistas de la ciudad donde las calles no tienen nombre en busca de *pelea*. Tienes varios niveles de dificultad a elegir, -depende del grupo de coches que elijas-, y según vas venciendo carreras te dan dinero que puedes invertir en la mejora de tu vehículo o en la compra de uno nuevo. Bueno, como veréis el juego no es un dechado de originalidad pero a grandes rasgos no está mal. El nivel de pilotaje de los coches es sencillo (quizás demasiado), y tanto las frenadas, derrapajes,etc, tienen cierta tendencia al realismo. Los gráficos son buenos y los escenarios y los coches están bien logrados. El problema es que la clave del juego, (el continuo desafío a otros coches), llega un momento en que se hace un pelín pesado; en especial en esos *tiempos muertos* en los que das vueltas y vueltas sin que te aparezca ningún rival contra el que competir. Así mismo, el temilla ese de tener que competir siempre en las mismas autopistas se hace un pelín pesado. Pero bueno, el juego mantiene un equilibrio aceptable, especialmente para los pilotos más noveles. **Nacho**

Cae la noche en Tokyo y no encontramos nada mejor que hacer que salir a pasearnos en coche por las calle de la ciudad, desafiando a otros raritos como nosotros en carreras frenéticas en medio del tráfico nocturno. Y la verdad es que el juego tiene gracia, la conducción del vehículo es buena y las sensaciones en la carretera están bien logradas. La ciudad nos invita a convertirnos en el rey de la calle, pero es que esto no es nada fácil: partimos de un vehículo básico que tendremos que mejorar con el dinero que iremos consiguiendo por cada victoria. El modo de desafiar a los otos vehículos tiene coña, nos colocamos detrás de ellos y le lanzamos ráfagas hasta que acepte nuestro reto. **Saca tu yo más osado y macarra** y pon Tokyo a tus pies... si puedes, ¡claro!. **Oscar**

Desde la última vez que lo vi en Dreamcast, este juego ha mejorado una barbaridad. En concreto, el control de los coches ha pasado de ser horrendo a aceptable. Por otro lado, dar vueltas por la autopista de Tokio, siempre de noche, me sigue pareciendo **una experiencia monótona y claustrofóbica**, pero con la vista en primera persona las cosas cobran una nueva dimensión. La clave está en el retrovisor, que te permite vigilar al rival e intentar frustrar sus adelantamientos, lo cual pone mucha tensión a los duelos. Montones de coches y mejoras para comprar garantizan largas horas de juego, aunque en mi opinión las recompensas económicas por cada victoria deberían ser mayores, porque la adquisición de nuevos coches se hace lenta y pesada. **Gabriel**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,4	7,2	7,6	7,5

Dracula2: El último Santuario



Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	Cryo
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	Ratón
Lo mejor:	Está en castellano
Lo peor:	La dificultad y el control
Página web:	www.draculagame.com

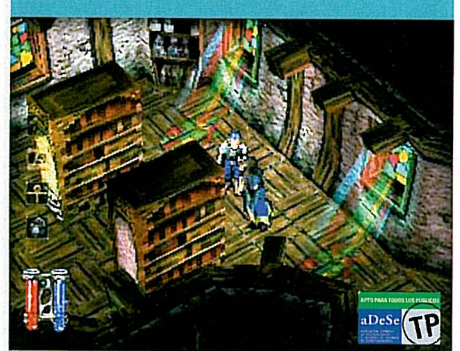
La verdad es que hay que agradecer el esfuerzo que las compañías están realizando por incluir todos los géneros en las consolas. Sin embargo las aventuras gráficas salen muy mal paradas en sus conversiones, Drácula Resurrección es un ejemplo más de cómo los desajustes técnicos las condenan con unos continuos y molestos tiempos de carga, una verdadera lástima ya que por lo demás el juego cumple con las exigencias mínimas que se le pueden pedir: una buena historia apoyada en buenos gráficos y sonido, **escenas de animación muy bien logradas** y un nivel de dificultad más que entretenido. La continuación de la saga de Drácula nos traslada a un Londres similar al de la película de Coppola, las escenas en el manicomio son absolutamente inquietantes y por si en la primera parte del juego no vimos vampiros en esta no nos van a dejar dar un paso. Hay poca evolución en los gráficos de este Resurrección, da la impresión de ser más una expansión de El Último Santuario que su continuación, los escenarios son correctos y mantienen la perspectiva del jugador en los 360º, una libertad casi total para apreciar todos los detalles y mantenernos pendientes de cualquier elemento extraño que pueda ser vital para continuar la aventura. Si se hubieran eliminado los **excesivos tiempos de carga** el juego habría ganado más puntos, espero que se solucionen pronto estos inconvenientes y podamos disfrutar en nuestras consolas de los estupendos títulos de aventuras que hay en el mercado. **Oscar**

La segunda entrega de la aventura gráfica de Drácula nos vuelve a plantear una nueva historia llena de trampas y misterios. La fórmula del ensayo/error, con la ventaja de poder ir guardando la partida, nos permitirá ir salvando los obstáculos que Drácula y sus esbirros nos irán poniendo en nuestro largo y complicado camino, a pesar de las pistas que nos da el cursor y el sonido. Mezclar a partes iguales **imaginación, lógica, reflejos y memoria** será la solución y en esto desde luego el juego da la talla. Sin embargo en su apartado gráfico, PSX se queda un poco corta. Desde luego siempre hay detalles que mejorar, como saber el nombre de los objetos que recogemos. Aun así este juego merece la pena; un argumento adecuado, unos escenarios logrados y música y efectos que dan el ambiente perfecto. **Espe**

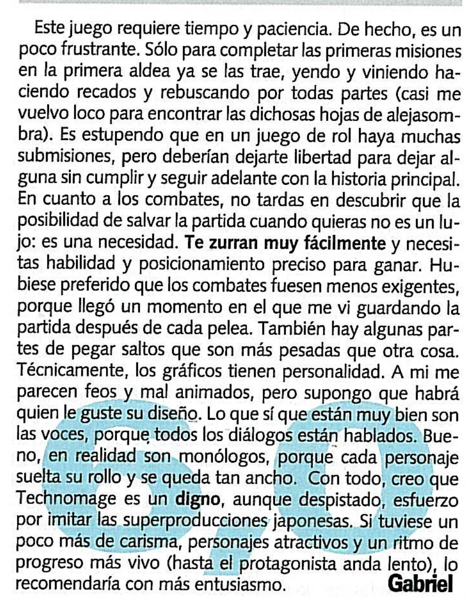
Drácula Como buena continuación empieza con el bueno de Harker escapando de las vampiras que sirven a Drácula (que tiene mérito, no todos querríamos huir de tales bellezas...), pero salvar a Mina del conde es sólo el principio, porque está claro que el chupasangre rumano no es de los que abandonan y querrá recuperar el anillo y la chica que le han levantado. Como juego es una aventura gráfica **superior a la media** tanto en historia como en ambientación y sobre todo gráficos, aunque al ser un volcado de un juego de PC pierde algo en PlayStation. Eso sí, es conveniente jugarlo con el ratón oficial de PSX, porque usar el Dual Shock para mover el cursor acaba haciéndose pesado. **Javier Sevilla**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	6	2,5	5

Technomage



Distribuidor:	Infogrames
Desarrollador:	Sunflower
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	
Lo mejor:	Es largo
Lo peor:	Es lento
Página web:	www.technomage.de



Este juego requiere tiempo y paciencia. De hecho, es un poco frustrante. Sólo para completar las primeras misiones en la primera aldea ya se las trae, yendo y viniendo haciendo recados y rebuscando por todas partes (casi me vuelvo loco para encontrar las dichosas hojas de alejasombra). Es estupendo que en un juego de rol haya muchas submisiones, pero deberían dejarte libertad para dejar alguna sin cumplir y seguir adelante con la historia principal. En cuanto a los combates, no tardas en descubrir que la posibilidad de salvar la partida cuando quieras no es un lujo: es una necesidad. **Te zurran muy fácilmente** y necesitas habilidad y posicionamiento preciso para ganar. Hubiese preferido que los combates fuesen menos exigentes, porque llegó un momento en el que me vi guardando la partida después de cada pelea. También hay algunas partes de pegar saltos que son más pesadas que otra cosa. Técnicamente, los gráficos tienen personalidad. A mi me parecen feos y mal animados, pero supongo que habrá quien le guste su diseño. Lo que sí que están muy bien son las voces, porque todos los diálogos están hablados. Bueno, en realidad son monólogos, porque cada personaje suelta su rollo y se queda tan ancho. Con todo, creo que Technomage es un **digno**, aunque despistado, esfuerzo por imitar las superproducciones japonesas. Si tuviese un poco más de carisma, personajes atractivos y un ritmo de progreso más vivo (hasta el protagonista anda lento), lo recomendaría con más entusiasmo. **Gabriel**

Si en Europa supiésemos hacer juegos de rol, no seríamos famosos por nuestros coches, nuestro fútbol o nuestra dieta... Technomage no está mal como debut en PSOne y en este género, por parte de Sunflowers, pero tampoco asombra por nada en particular. Escenarios 3D, sí, pero poco más. Cámara isométrica como los viejos Zelda, personajes ultraestereotipados, diálogos insulsos y repetitivos, una falta de profundidad argumental que asusta...

Definitivamente, en Alemania se hacen los mejores coches del mundo. Tengo uno de ellos: gracias, oh alemanes. Pero **hacer RPGs es cosa de nipones.** Un europeo jamás tendrá el humor, la imaginación, el sentido del equilibrio, el gusto y la verborrea necesarios para hacer un Final Fantasy. **Carlos**

Technomage es el típico juego de consola que mezcla rol, acción y aventura en la línea de, salvando las distancias, Zelda. Gráficamente, recuerda a otros títulos más tradicionales, con escenarios 3D por los que se mueven personajes 2D y, al igual que en ellos, la gracia reside en su encanto; la falta de originalidad la suple con su capacidad para crear un mundo colorido, **más sencillo e inocente**, casi de cuento de hadas, donde los personajes cabezones parecen algo natural; un mundo para todos los públicos, nada complicado, ni en sus combates ni en sus puzzles, pero con la profundidad justa en el desarrollo de situaciones y personajes como para mantener el interés a pesar de sus defectos y, además, con el aliciente de estar traducido y doblado. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6,5	7,5	4	6

Matt Hoffman´s Pro BMX



Distribuidor:	Proein
Desarrollador:	Shaba Games
Apareció en:	-
Jugadores:	1-2
Compatible con:	-
Lo mejor:	La música
Lo peor:	La falta de originalidad
Página web:	www.activision02.com

Después de comentar el juego de GameBoy Advance Tony Hawk´s Pro Skater 2, al ponerme a los mandos de la PlayStation y ver este juego pensé que eran el mismo, aunque algo me extrañó. ¡Claro! El monopatín se había cambiado por una BMX. Este juego cuenta con ocho corredores y ocho circuitos y está basado en el sistema gráfico de **Tony Hawk**.

Los gráficos son muy parecidos, el control es el mismo y hasta las opciones del juego son las mismas. El desarrollo del juego también **se parece mucho**: en lugar de diez objetivos encontramos cinco, y se debe completar un número concreto para adquirir el nivel siguiente. La jugabilidad es aceptable y los gráficos pese a no ser nada espectacular aprueban de sobra.

Hay dos aspectos en los que se supera a Tony Hawk: el creador de escenarios y la música. El creador de escenarios está muy logrado y permite que el juego no se quede en la estantería una vez finalizado, además los escenarios creados se pueden acceder desde cada modo de juego, y cuentan con muchos elementos y dificultades.

La música es lo mejor del juego siempre que te gusten Stone Roses, Bad Brain o Jurassic 5 por poner un ejemplo. De todas formas si tengo que elegir entre la BMX y el patinete, me quedo con el segundo en lo que a estos juegos se refiere, ya que un poco más de originalidad o cambio sustancial se hubiesen agradecido. **Hugo**

Aunque a algunos nos parezca increíble este tipo de juegos de hacer cabradas en monopatines, cayendo en tablas de *snowboard* o, en este caso, bicis, deben tener mucho éxito porque le das una patada a una piedra y te salen quince. Esta vez toca un clon descarado de Tony Hawk´s **cambiando el monopatín por una bicicleta.** Los gráficos son clavaditos, la mecánica de juego es la misma, el estilo es el mismo...que sólo cambiamos el monopatín por la bici, vaya. Los que disfrutaran con las acrobacias del patinete puede que le encuentren el punto a cambiar a una bici pero el resto casi mejor empiezan por Tony Hawk´s, el producto original, que además tiene más gracia por aquello del patinete o, casi mejor, buscan un juego con una temática más adecuada a sus gustos. **Javier**

Coge Tony Hawk's Pro Skater, arráncale dos ruedas a su monopatín y ponle un par de hierros a la tabla con un manillar. Ya tienes bici. A ver si, poniendo a Mat Hoffman sobre un monopatín, hay algún guapo que no confunda este juego con Tony Hawk's Pro Skater. El mismo motor gráfico, el mismo control, música prácticamente idéntica, un editor de circuitos como el de TH2, las mismas locuras acrobáticas... Mat Hoffman's Pro BMX es un TH con bici, nada más. Nada nuevo, nada propio y nada a la altura de TH 2. Me parece una falta de respeto por parte de Activision hacer un clon como éste de TH. **¿Qué pensará Mat cuando lo vea?** ¿No se sentirá engañado, después de firmar una licencia para un juego en teoría exclusivo, único, propio...? **Carlos**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
6,8	7,8	7,3	5,8

F-Zero



Distribuidor:	Nintendo
Desarrollador:	Nintendo
Apareció en:	EGM 01
Jugadores:	1-4
Compatible con:	Cable link
Lo mejor:	Su sencillez
Lo peor:	Falta de originalidad
Página web:	www.nintendo.com

GAME BOY ADVANCE

Carreras de avanzados prototipos del futuro que gravitan en circuitos de singular emoción... Suena bien ¿eh? Pues olvídate, porque aunque supongo que ese era el planteamiento original del juego no tiene nada que ver con la realidad. F-Zero es una nueva vuelta de tuerca en el aburrido catálogo de los títulos de conducción carentes de emoción alguna. Y es que el problema de este tipo de arcades es que si no tienen algún aliciente que les de gracia o que al menos te *pique* de alguna manera son desastrosamente tediosos.

En F-Zero te dedicas a dar vueltas en circuitos en los que la única emoción consiste en esquivar algún que otro cachivache y en procurar no estrellarte contra los márgenes ya que éstos te quitan energía. La elección de vehículo se reduce a tan sólo cuatro modelos y la "conducción" se hace bastante sencilla. Esta es quizás su mejor baza: a los **cinco minutos** ya controlas a la perfección el juego, el problema es que tardas exactamente otros cinco minutos en dejarlo.

El aspecto gráfico no está mal; los vehículos dentro de lo que cabe están logrados y la sensación de velocidad está bien conseguida. Así mismo es reseñable la gran cantidad de circuitos a elegir.

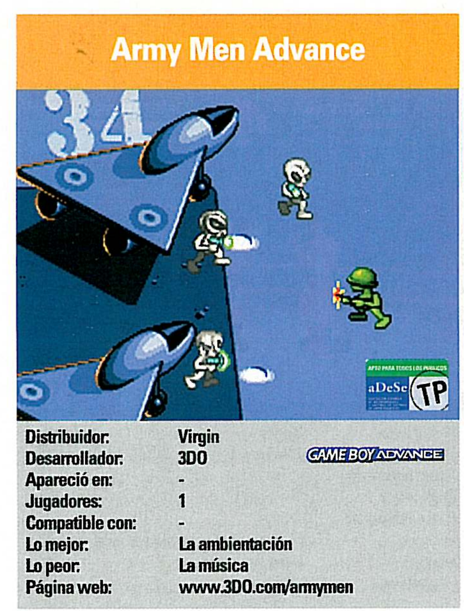
En fin, un título que no estaría mal para la época del lanzamiento de las primeras Game Boy, pero que en los tiempos que corren y para la consola a la que está destinado, *chirría* un poco. **Nacho**

A no ser una gran revolución en ninguno de sus aspectos, F-Zero establece con dignidad unos valores de **calidad** en audio, jugabilidad y aspecto técnico. Lo mejor es la posibilidad de conectar varias consolas y poder realizas competiciones con los amigos. El modo para un jugador cuenta con dos opciones, Grand Prix y Entrenamiento. Grand Prix es bastante destacable ya que su jugabilidad y la dificultad que poco a poco va aumentando permiten mucho tiempo de juego. Los circuitos tienen zonas que causan daño a los vehículos hasta destruirlos y para abrir más modos de dificultad deberemos quedar primero en cada modo además de enfrentarnos a los otros vehículos (15), por todo ello el juego está muy equilibrado y logrado. Estamos ante un juego de carreras muy completo y de alta calidad. **Hugo**

Una vez más volvemos a comprobar cómo una diminuta pantalla es capaz de hacernos sentir grandes emociones. Las carreras de coches vuelven a ser las protagonistas. Bueno más que coches son naves al estilo de Wipeout que se deslizan suavemente como si flotaran a ras del suelo y que en un principio resultan algo complicadas de manejar. Hacer movimientos precisos en una máquina tan pequeña, con los botones tan juntos, no es muy fácil que digamos. Sin embargo, en cuanto le cojas el tranquillo será muy difícil dejarlo, porque **realmente engancha**. Eso sí, ten cuidado con quién te chocas o contra qué, porque la energía va disminuyendo hasta que al final explota la nave y pierdes. **Mónica**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,0	6,0	6	7,6

Army Men Advance



Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	3DO
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	-
Lo mejor:	La ambientación
Lo peor:	La música
Página web:	www.3DO.com/armymen

GAME BOY ADVANCE

La primera impresión que este Army Men causa no es demasiado buena. Es cierto que la idea tiene su gracia, y no está mal ese entorno grafico a medio camino entre un dibujo infantil y una caricatura. Pero la sensación que queda después de todo esto es que no han aprovechado las potencia de la máquina, todo aparece simplificado al máximo y con una sensación de imágenes planas muy poco atractivas. **El juego se resiente** de todo esto y el resultado final deja un sabor amargo que invita a cualquier cosa menos a jugar. Tal vez para compensar el nivel de dificultad es elevado: nos vamos a encontrar más soldados que en el día de las Fuerzas Armadas y nada amistosos, por cierto. Tampoco existen diferencias, más allá de las propias de un protagonista masculino y otro femenino, entre los dos personajes que podemos elegir al comienzo del juego. Hubiera sido más interesante que Vicky hubiera sido más rápida y Sarge, por el contrario, más lento pero con mayor capacidad de disparo; detalles que tampoco se han cuidado en este juego. La misión comienza cuando intentamos escapar de la cárcel y de ahí trataremos de sabotear todo lo que podamos del campamento enemigo sin más ayuda que nuestra destreza. Si alguno recuerda aquel **Rambo** del Spectrum 48k y lo compara con este Army Men verá que lo que en el primero eran virtudes en el segundo son carencias, dos juegos similares gráficamente, separados por dos décadas y un abismo de posibilidades tecnológicas, aunque parezca mentira. **Óscar**

La idea de hacer un juego para Game Boy Advance que recuperase la mejor tradición de clásicos como *Commando* e *Ikari Warriors* era bien atractiva, pero 3DO se las ha apañado para deformar el concepto hasta dejarlo irreconocible. Los gráficos y el sonido no son malos, no, pero el proceso de disparar a los enemigos de este juego está lejos, lejísimos, del **dinamismo** deseado. Y lo que es peor, en vez de concentrarse en acción pura y dura, se han incluido elementos de aventura y puzzle (del tipo: "encuentra la llave, abre la puerta") que inducen al sopor. ¡Yo lo que quiero es abatir enemigos y esquivar balas sin parar, como en mis tiempos de recreativa! Los Army Men han tenido la oportunidad de protagonizar su mejor juego y en vez de eso se les ha disparado el rifle en el pie. **Gabriel**

Los soldados de plástico versión 3DO desembarcan en GBA con un aspecto totalmente renovado y la loable intención de forjarse **una nueva imagen**. A primera vista, al contemplar el estilo gráfico y empezar a movernos, parece que vamos a tener la suerte de recuperar el espíritu de esos clásicos juegos de disparos. Sin embargo, se han incorporado otros elementos de puzzles y aventura que, en lugar de dotar de más profundidad y variedad al conjunto, sólo enturbian una fórmula que a priori parecía a prueba de bombas. Además, el control tiene ciertos problemas que hacen que apuntar y disparar se convierta en una prueba de paciencia, obligándonos a recurrir al ataque cuerpo a cuerpo más a menudo de lo que deberíamos en un juego así. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
4,7	5,0	3,5	6,5

Pinobee



Distribuidor:	Proein
Desarrollador:	Artoon
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	Cable link
Lo mejor:	Los escenarios
Lo peor:	El diario está en inglés
Página web:	www.nintendo.com

GAME BOY ADVANCE

En un país multicolor nació una abeja bajo el sol...¿Te suena? Seguro que sí, pues no te emociones porque no me refiero a Maya, sino a un congénere suyo bastante más cabezón, hecho de metal y, para colmo, sin corazón. ¿Qué cómo es eso? Escucha: hace mucho tiempo vivía un anciano abuelo abeja que disfrutaba inventando aparatos mecánicos. Un buen día decide culminar sus largos años de invenciones con la construcción de lo que sería su obra magna: un robot abeja dotado de un corazón perfecto. Cuando ya estaba todo listo para implantarle el órgano vital, un villano irrumpe en la sala de operaciones y secuestra al viejo. Entonces Pinobee, que así es como se llama la abeja mecánica, se queda solo, dormido y sin corazón. Pero un momento, ¿hablamos acaso de una versión en clave de insecto de **Pinocho**? Yo creo que sí. Al poco tiempo de esto, un hada despierta al insecto y le insta a salvar a, vamos a llamarle, "Gepeto-bee". La abeja robótica se hace la remolona pero pronto comprende que no le queda otra. Desde ese momento nos sumergimos en el **clásico plataformas** de siempre, ya sabes, saltar, correr, reptar, andar, atacar, trepar... Eso sí con unos gráficos realmente buenos y unas características propias que le hacen diferente, como la inclusión de un diario con pistas muy valiosas y la posibilidad de cantar un bingo. Como lo oyes, una vez que hayas recogido los objetos adecuados para rellenar una línea podrás gritarlo a todo pulmón y la recompensa se traducirá en un incremento de poderes. Muy divertido. **Mónica**

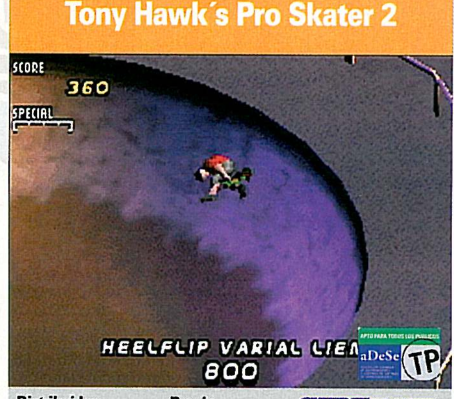
Cuando yo era pequeñito estos trastos no existían, oye. Meter en algo tan enano unos gráficos tan ricos todavía me tiene alucinado pero es que los tiempos adelantan una barbaridad. Con tan buen soporte tenemos que ser un poco más exigentes con los juegos que nos venden y Pinobee pasa la criba aceptablemente. El juego es de plataformas, con una abeja de protagonista y todos los aspectos clásicos del género. Los gráficos están bien y, quizás, lo más **sorprendente** sea que es demasiado fácil aunque, por otro lado, como está dirigido a niños tampoco es cuestión de pasarse en la dificultad. Resultón, adecuado para su público, bonito y aceptablemente adictivo, no se convertirá en una estrella del género pero sí que da para pasar un rato divertido con la abejita de marras. **Javier**

No es justo analizar Pinobee a la vez que Rayman, un juego cuya calidad gráfica se puede considerar punto de referencia para los que vengan después pero, aun así, esta abeja logra mantener el tipo. Cae en todos los estereotipos imaginables de las plataformas, pero eso no es necesariamente malo, es un vicio que sufre la mayoría en este género. Presenta unos **escenarios amplios** y detallados. La protagonista se maneja con facilidad y enseguida podremos recorrer los niveles sin pisar casi el suelo. Pero eso, unido a la baja dificultad, hace que nos podamos terminar Pinobee en poco tiempo, quedando como único recurso volver a visitar todos los niveles buscando finales alternativos y rincones que se nos pasaran por alto. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,5	6	6	8



Tony Hawk´s Pro Skater 2



Distribuidor:	Proein
Desarrollador:	Vicarious Visions/Neversoft
Apareció en:	EGM 01
Jugadores:	1
Compatible con:	-
Lo mejor:	Los movimientos
Lo peor:	Cuesta hacerse con el control
Página web:	www.activision02.com

GAME BOY ADVANCE

Normalmente los juegos deportivos de las consolas portátiles no destacan especialmente: o son muy cortos o tienen pocas opciones dado el formato. Esta versión de Tony Hawk para la pequeña estrella de Nintendo esconde un juego largo, con bastantes opciones y muy adictivo. De hecho, casi podría decirse que estamos jugando con otra plataforma si no fuera por la vista isométrica presente en todo el juego. El modo principal es el de carrera: tendremos 12 corredores disponibles cuyas habilidades y trucos con el patín pueden adaptarse o mejorarse con el dinero obtenido. Cada nivel cuenta con diez dificultades aunque no se tienen que superar todas para avanzar al siguiente nivel (y se tardarán muchas horas en completarse).

Además podremos grabar nuestros avances para que se retomen cuando estemos listos. El sonido y la música son muy buenos y los movimientos suaves y sencillos de realizar. La vista isométrica permite obtener una visión del entorno muy precisa pero se puede convertir en un problema a la hora de recoger objetos en distintas alturas, ya que muchas veces se deberá intuir el momento del salto.

La jugabilidad es muy alta y los otros modos de juego permiten disfrutar aún más de esta buena adaptación para Game Boy que puede que sea uno de los lanzamientos más interesantes de esta consola portátil que está dispuesta a arrasar en todo el mundo. **Hugo**

El debut de Tony Hawk en una nueva plataforma como es la GBA no podría haber sido mejor. Ha habido que hacer unas concesiones para adaptar el original de PlayStation y su entorno 3D a la portátil de Nintendo. Los escenarios se ven ahora en una perspectiva fija isométrica, pero por lo demás, son casi **idénticos a los de PSX**, siendo los personajes donde quedan un poco más patentes las limitaciones de la Advance, aunque sus movimientos están bastante logrados. Aun así, el juego ofrece suficientes *skaters*, escenarios y retos como para pasar muchas horas ante la pantalla. Lo que más se resiente de esta adaptación es el sistema de control, que ha tenido que simplificarse a cuatro botones y resulta bastante incómodo y frustrante hasta que conseguimos hacernos con él. **David**

Si lo tuyo son los pantalones arrastrados, las camisetas XL, te gusta el hip-hop pero haces el ridículo cada vez que te subes a una tabla de skate, no te lamentes y confórmate con disfrutar de este deporte desde la pantalla de tu Advance. No es que luego vayas a poder fardar delante de tus colegas con la técnica aprendida pero al menos cuando oigas las palabras "ollie" y "nollie" no las confundirás con nombres de ardillas. La verdad es que me cuesta un poco hacerme con la mecánica del juego. El título es **largo**: cada nivel cuenta con una decena de pruebas. Las hazañas las puedes realizar bajo la piel de 13 *skaters* de renombre. Aunque la vista sea isométrica la visión del escenario es buena. Un título entretenido que saca lo mejor de la Advance. **Mónica**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8,0	8,0	7,5	6,0

Ready 2 Rumble 2

Distribuidor:	Virgin
Desarrollador:	Midway
Apareció en:	-
Jugadores:	1
Compatible con:	-
Lo mejor:	El moviento de los boxeadores
Lo peor:	Control
Página web:	www.virgin.es

GAME BOY ADVANCE

Todavía tengo cierto dolorcillo en la mandíbula tras los trepidantes combates que me he jugado en el Ready to Rumble. Y es que nos encontramos ante una más que digna adaptación a GBA del juego de Dreamcast y PlayStation 2.

Al principio puede costar hacerse un poco con los movimientos, ya que tu boxeador no sólo se mueve hacia delante y hacia trás, sino que dispones de todo el ring para tí. La variedad de golpes es correcta, aunque quizás se echa de menos algún botón más... Además de los combates, puedes realizar pruebas de entrenamiento que te facilitarán puntos para comprarte todo tipo de cosas (vitaminas,etc) que mejorarán a tu pupilo. Esto, junto con la aparición de personajes famosos según avanzas en el juego (Michael Jackson, Shaq O'Neill...), le otorga cierta gracia al juego fuera de lo que son estrictamente los combates. Y es que eso de **zurrar a M. Jackson** tiene su punto.

El aspecto gráfico y los sonidos están bastante bien conseguidos, (especialmente lograda la voz del *speaker*). Pero, sin duda, lo más destacable de Ready To Rumble 2 es su adicción: hasta que no tienes el pulgar a punto de la extirpación o totalmente destrozado, no eres capaz de soltarlo.

Desde luego, si Castillejo hubiera conocido el juego con antelación, seguro que no se habría ido a Las Vegas a que le pusieran la cara como un mapa... **Nacho**

Un esfuerzo notable hacen que este sea un título muy atractivo para esta consola. La saga Ready 2 Rumble tiene mucha fama y bastantes aficionados que no pueden ser decepcionados. El juego sigue siendo **una combinación perfecta** de minijuegos, lucha rápida y jugabilidad. El sonido está muy logrado y las voces que anuncian los combates siguen siendo las de los juegos originales. La cantidad de golpes disponibles y movimientos y burlas de los personajes es variada y permite un control sencillo (aunque la cámara no me convence). Los modos de juego disponibles son Arcade, Supervivencia y Campeonato, siendo el tercero el que más merece la pena (aunque los otros son ideales para partidas rápidas). Los minijuegos de entrenamiento son muy divertidos y adictivos. **Hugo**

Aunque Ready 2 Rumble no fuera el mejor juego de boxeo, lograba ganarse al jugador gracias a su gran personalidad y sentido del humor. Los personajes, sus movimientos, todo estaba pensado para **provocar la sonrisa** y permitir pasar un buen rato sin tener que sumirse en una simulación serie de este deporte. Sin embargo, esta versión no saca provecho de esa baza y su carisma se diluye al tratar de crear representaciones 3D de los boxeadores que, dadas las limitaciones del hardware, no pueden ser todo lo expresivas que un juego de estas características requiere. Además, la respuesta de los controles es más bien lenta y tratar de anticiparse y bloquear los golpes del oponente se hace casi imposible. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7,5	7	7	7,5

Kuru Kuru Kururin



Distribuidor:	Nintendo
Desarrollador:	Eighting/Raizing
Apareció en:	EGM 01
Jugadores:	1-4
Compatible con:	Cable link
Lo mejor:	La jugabilidad clásica
Lo peor:	Demasiado clásico
Página web:	-

GAME BOY ADVANCE

¡Qué alguien me explique cómo demonios se puede tomar en serio a un juego con este nombre! Obviando este pequeño detalle y teniendo en cuenta que el concepto es extremadamente sencillo me quedo sorprendida por la jugabilidad que ofrece y lo fácil que resulta engancharse a este magnífico título. A ver cómo lo explico: imagínate un aspa giratoria en mitad de un laberinto que se mueve a su libre albedrío. Pues ya tienes el 90% de la trama desvelada, el otro 10% se lo reservamos a una historia digna de "La Casa de la Pradera". ¿Preparado para oírla? Un día la madre de Kururín le cuenta que sus hermanos andan perdidos en diez mundos diferentes y le pide encarecidamente que les traiga de vuelta a casa para que su historia no acabe cómo empezó la del **Soldado Ryan**. Así que nuestro "pollo" se monta a bordo de su helicóptero especial (el aspa giratoria a la antes hacía referencia) y empieza su odisea particular. Una odisea que nada tiene que envidiar a la de Ulises, porque aquí también hay muchos mundos, muchos caminos por recorrer y muchos desafíos que afrontar. Con una estética propia de **dibujos animados**, nuestro objetivo consiste en guiar a Kururin en su nave a través de angostos pasadizos y por supuesto evitar que choque contra los muros y demás obstáculos que se van cruzando en nuestro recorrido. Cinco modos de juegos, incluido uno multijugador para cuatro personas con cable gamelink y escenarios muy variados dan al juego toda la **emoción** y al usuario la máxima adicción. **Mónica**

El juego consiste en completar muchas fases dirigiendo una especie de vehículo con forma de bastón giratorio, que si impacta contra paredes sufre daño y acaba destruyéndose. La velocidad y la habilidad son las exigencias de este juego de estilo puzzle con algo de historia, los gráficos podrían haberse mejorado pero la música y la jugabilidad son muy buenas y el juego **es muy largo**. Además, en el modo Desafío podemos enfrentarnos a 50 retos a cuál más difícil, pero eso no es todo ya que se puede jugar entrenamientos contra reloj o conectar varias GameBoy con un solo cartucho y competir con los amigos. El control es muy preciso y la dificultad bastante ajustada y regulada por lo que la diversión está garantizada. También tiene alicientes simpáticos como poder cambiar el aspecto de nuestra nave. **Hugo**

La sencillez que aparenta Kuru Kuru no es más que eso, pura apariencia. Puede que la idea de conducir un bastón giratorio no parezca **muy estimulante**, pero pronto descubres que no es tan simple como parece. Aunque los primeros niveles son bastante elementales, pensados sobre todo para que nos hagamos con el manejo del bastón, la dificultad va creciendo con la incorporación de nuevos elementos, como muelles, cambios de sentido, etc., hasta alcanzar niveles delirantes, sin que eso desanime a continuar. El juego engancha y el tiempo vuela con él. Aunque los gráficos son sencillos, también son variados y resulta destacable el partido que le han sabido sacar a la banda sonora, en contraste con los efectos, que se quedan a un nivel básico. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	6,5	8,0	6,5



Rayman Advance



Distribuidor:	Ubi Soft
Desarrollador:	Digital Eclipse
Apareció en:	EGM 01
Jugadores:	1
Compatible con:	-
Lo mejor:	La portabilidad ha sido muy buena
Lo peor:	Más de lo mismo
Página web:	www.ubisoft.com

GAME BOY ADVANCE

Voy a ser sincera. Este muñequito siempre me ha atacado un poco los nervios. Demasiado graciosillo para mi gusto. ¿Cómo es posible tenga siempre esa cara de felicidad cuando su universo estaba poblado de villanos? ¿Puede alguien explicarme cómo realiza esos movimientos si no tiene ni una mísera articulación en todo su cuerpo? Cambiemos de tema.

Año tras año le he visto saltar de una plataforma a otra, así que estaba claro que Ubi no iba a desaprovechar la Advance. Así que tenemos de nuevo al **héroe** entre nosotros, saltando de roca en roca, adquiriendo poderes e incluso haciendo lo que mejor se le da: el helicóptero.

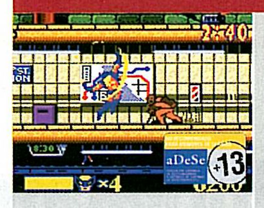
Bien, pues si no fuera por la mala calidad de contraste que tiene la dichosa consola, el disfrute sería pleno. Sería capaz de distinguir esos hermosos colores pasteles que se adivinan, las aguas cristalinas y la luminosidad de los *power ups*. De poco me sirve que "Joe el Extraterrestre" me regale una luciérnaga para ver las cuevas de Skops. Esto no hay dios que consiga iluminarlo. Pero bueno esto no es un problema del juego. Porque éste está francamente bien. Hay 14 personajes, 60 niveles y una historia que contar: el malvado Mister Dark ha robado el gran Protón que proporcionaba energía y mantenía el equilibrio del mundo. ¿Te imaginas lo que hay que hacer, no? **Los gráficos son muy buenos** y dan ganas de recorrerse todos los mundos para contemplarlos al detalle. Muy recomendable. **Mónica**

Si alguien aún duda de las posibilidades de la nueva Game Boy debería de ver inmediatamente la conversión que han hecho de Rayman. El colorido y detalle de los gráficos es sorprendente, el sonido en la misma línea y todo como muestra de la potencia de GBA. En algunos momentos he conseguido olvidar que estaba jugando en una consola de bolsillo, con la diferencia obvia del tamaño de la pantalla, salvo ese detalle nada que nos recuerde sus reducidas dimensiones. Rayman **es un clásico** de los juegos de acción y plataformas y mientras siga aportando la misma calidad en las diferentes consolas nadie va a poder ser inmune a sus virtudes. **Horas de diversión** te esperan con este juego, el éxito de esta portátil está asegurado mientras mantengan el listón tan alto. **Oscar**

Si alguien duda de la capacidad del hardware de GBA, no tiene más que echar un vistazo a Rayman para darse cuenta de sus grandes posibilidades. Y eso que es un juego de primera generación. Este peculiar héroe ha ido pasando por todas las plataformas con **excelentes resultados** y esta no es ninguna excepción. Los escenarios son increíblemente similares a los que se pudieron ver en su momento en PSX, haciendo gala de una riqueza y detalle que parecían imposibles en una consola de bolsillo. Todo se ve a muy buen tamaño, pero eso tiene un precio, porque no permite mostrar mucho escenario en pantalla, lo que obliga a dar continuos saltos a ciegas y la dificultad ya es de por sí bastante alta sin tener esto en cuenta. **David**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
8	6,5	7	7

X-Men Wolfverine's Rage



Distribuidor: Proein
Desarrollador: Digital Eclipse
Apareció en: EGM 02
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.proein.com

Lo mejor: Escenarios
Lo peor: Control

X-Men tiene a uno de sus miembros en un serio aprieto: Lobezno tiene que evitar que la Dama Mortal (Lady Deathstrike) cree y utilice al desestabilizador molecular, un aparato creado como medida preventiva contra Lobezno que podría acabar con su esqueleto y creado por si algún día Lobezno se volviera contra su propios "compañeros". Nuestro salvaje amigo se enfrenta ahora a una lucha por su **supervivencia** en un juego donde la habilidad en el manejo de los controles será vital. La combinación de teclas, en ocasiones difíciles por la velocidad a la que se desarrolla el juego, nos permitirá poner en práctica diversos ataques. No debemos preocuparnos mucho ya que sólo es cuestión de que nos maten unas cuantas veces para dominar la potencia de Lobezno. El tiempo será otro enemigo, ya que todos los niveles cuentan con un tiempo para terminarlo. Nos olvidaremos, por supuesto, de caminos lineales; escalar, descender, atacar, avanzar, retroceder. Eso será más o menos nuestro camino, con múltiples pequeños enemigos y tres supremos. Los escenarios son muy variados, pero con gráficos que los hacen difícil de apreciar y un sonido muy normalito. **Espe**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
5	3	7	6

Matt Hoffman´s Pro BMX



Distribuidor: Proein
Desarrollador: Hot Gen S.
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.activision02.com

Lo mejor: Originalidad
Lo peor: Marginal

Desde luego este juego no cuenta con una temática que se pueda decir que sea muy habitual; acrobacias y velocidad sobre una bicicleta. Aquellos que se decanten por este título es que ya conocen, o en vivo o a través de los videojuegos, el mundo de los saltos en su más diversas modalidades; motocicletas, patines, monopatines o incluso el *snowboard*. Si no te gusta, en la realidad o en la ficción, este deporte, puede ser que acabes aburriéndote un poco, o descubriendo una nueva afición. Pero sea como fuere, estos juegos son **una apuesta arriesgada** por su reducido público, pero que hay que alabar que se hagan estos desarrollos, ya que el libro de gustos está en blanco. Variedad ante todo. Los mejores profesionales de la bicicleta están ahora en la pequeña pantalla de la GBC, con sus patrocinadores y pistas reales. La variedad de movimientos es bastante amplia, para lo cual no sólo tendremos que aprender bastantes combinaciones de teclas, sino también poderlas en marcha y de forma exitosa. No será nada sencillo, teniendo en cuenta que los personajes poseen cada uno movimientos propios y que la calidad de los gráficos no nos dejarán ver en ocasiones las diferencias entre saltos... **Espe**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
5	4	8	7

Spider-Man 2: The Sinister Six



Distribuidor: Proein
Desarrollador: Torus Games
Apareció en: EGM 02
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.proein.com

Lo mejor: Estética de cómic
Lo peor: Pocas novedades

¡Un héroe de la Marvel en la pantalla! Más de un *freak* se volvería loco con el tema, pero los cómics no son mi fuerte, así que apenas me conmuevo cuando me lo entregan. De pronto me veo envuelta en un juego de acción. Alguien irrumpe en la casa de los ancianos tíos de Spiderman, le buscan a él, pero se encuentran con la tía May sola e indefensa. ¿Qué hacen? Pues nada menos secuestrarla. Evidentemente el estómago de Parker se revuelve contra tan atroz fechoría. Tiene que liberar a su tía aunque sea lo último que haga en su trepadora vida. Para lograrlo tendrá que enfrentarse a un ejercito de malignos de primer orden: Doc Ock, Sandman, Mysterio, Kraven, Vulture... y además en diversos escenarios, desde un parque de atracciones o una oficina hasta una obra. El juego incorpora todos los ingredientes clásicos del género: enfrentamiento del bien y el mal, con sus héroes y villanos, y por supuesto muchos poderes...y encima arácnidos. Los gráficos están muy cuidados y respetan la esencia de la brillante paleta de los colores primarios que tan famoso hicieron al apocado Peter Parker en el papel. **Capta la esencia** que tan felices hará a los fans del superhéroe. **Mónica**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	6	7	6

El emperador y sus locuras



Distribuidor: Ubi Soft
Desarrollador: Sandbox S.
Apareció en: -
Jugadores: 1
Compatible con: -
Página web: www.disney.co.uk/disneyinteractive

Lo mejor: Los personajes
Lo peor: La dificultad

Era casi imposible que un estreno de una película de Disney no trajese una serie de videojuegos sobre la misma. Y en este caso los usuarios de la GameBoy Color han tenido suerte. *El emperador y sus locuras*, aunque tiene sus más y sus menos, **no es un simple juego** que acompañe a la película, sino que cuenta con algo más. En este juego el emperador, Kuzco, ha sido ya hechizado y a través de ocho niveles, con tres fases cada uno, tendrá que enfrentarse a enemigos y enigmas, para recuperar su apariencia real y su trono. Aunque los objetos que podemos ir recogiendo son más bien escasos, con ellos podremos encontrar las pistas para seguir avanzando. En más de una ocasión tendremos problemillas para entender algunos de los jeroglíficos- pistas, que encontraremos en los jarrones. Por otra parte también podremos recoger energía y munición, que no es otra cosa que saliva con la que ataca la llama. Algo más amplios son los movimientos para avanzar y atacar, aunque el salto será vital. Nuestro camino por otra parte no será siempre lineal, ya que en más de una ocasión tendremos que ascender, avanzar y retroceder para seguir avanzando. Un juego con una argumento que se ha llenado de jugabilidad y con gráficos muy bien imitados. **Espe**

Gráficos	Sonido	Replay	Accesible
7	4	6	6



ZONA ONLINE

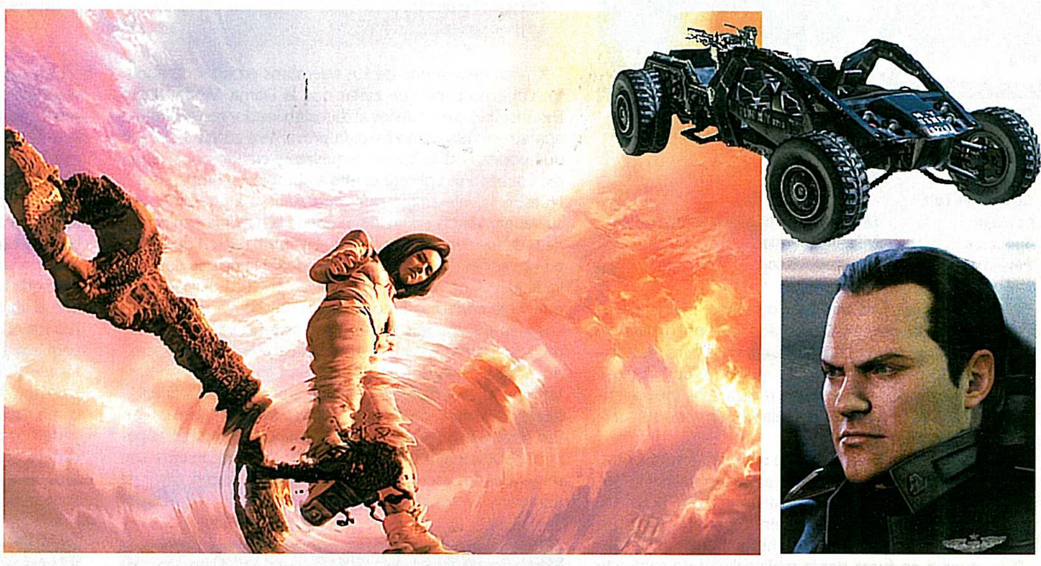
Final Fantasy XI, multiplataforma

Por Óscar Charneco

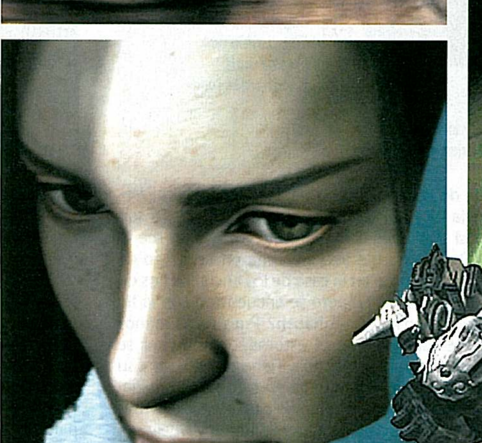
Ya se acerca el momento en el que vamos a poder disfrutar de la película *Final Fantasy: The Spirits Within*, una producción que ha sido realizada completamente por ordenador, está basada en el popular juego de rol y cuya banda sonora ha sido compuesta por Elliot Goldenthal (autor entre otras de las B.S.O. de *Batman Forever*, *Entrevista con el Vampiro* y *Alien 3*). Aunque lo más seguro es que ya conozcas todos estos detalles (y algunos más), queremos desvelarte otros nuevos sobre el proyecto más ambicioso de la saga con más éxito de las dos últimas décadas.

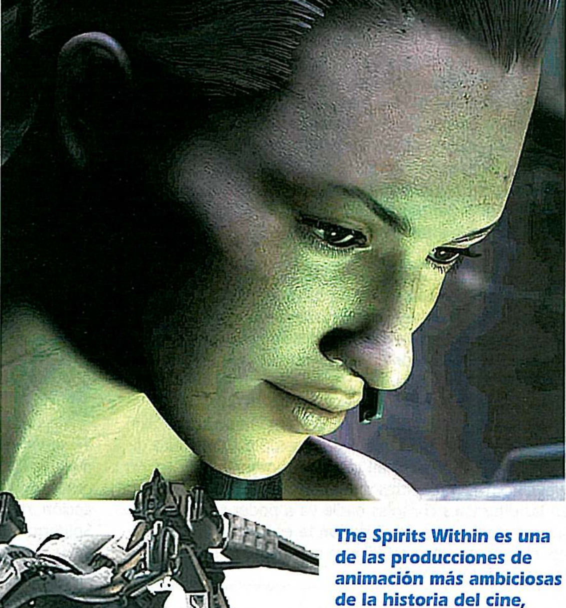
En la página oficial de la película: **www.finalfantasy.com** ya puedes descargarte el *trailer*, además de varios salvapantallas, galerías de fotos y muchos más detalles de la superproducción de animación más ambiciosa de todos los tiempos.

Además, Hironobu Sakaguchi, el creador de la serie, ha confirmado que Final Fantasy XI saldrá al mercado inicialmente para PC y PlayStation 2, pero posteriormente será editado en otras plataformas, incluso ya se han mencionado Xbox de Microsoft y Game Cube de Nintendo como posibles candidatas. Sakaguchi sueña con poder hacer realidad su visión de conectar jugadores con diferentes plataformas en Internet.









The Spirits Within es una de las producciones de animación más ambiciosas de la historia del cine, aunque corre el peligro de no gustar a todo el mundo debido a su denso argumento y tintes filosóficos

Final Fantasy Online

El reto al que se enfrentan los juegos *online* es conseguir crear una historia que permita interactuar y evolucionar a los jugadores. Hoy día esto sólo se consigue de forma individual: el próximo paso es crear una historia con la suficiente profundidad y recursos que permitan presentar de forma natural a todos los jugadores en un espacio donde la interacción de los personajes sea de la forma más sencilla posible. Esta es la línea en la que Hironobu Sakaguchi quiere orientar el proyecto F.F. *online*.

Mientras que esto sucede, en el mercado japonés está a punto de aparecer Final Fantasy X, la esperada continuación de la saga. El juego ya está terminado, pero hasta principios del próximo año no saldrá al mercado la versión inglesa del mismo. En él se ha buscado darle unidad a las escenas de batalla con aquellas que son de interacción regular, consiguiendo que el juego fluya sin saltos visuales. Lo que tampoco ofrece ninguna duda es la buena salud de la que goza esta saga y, que mientras mantenga su legión de seguidores, está garantizada su continuidad.

Aún es pronto para valorar si los señores de SquareSoft han sido capaces de superarse de nuevo, pero de lo que no cabe duda es que éste es el verano de Final Fantasy y no estamos muy seguros de poder esperar varios meses a tener en nuestro poder todo el *merchandising* de la película, por no hablar de este F.F. X, aunque sea en japonés.

Game Boy Advance en la Red

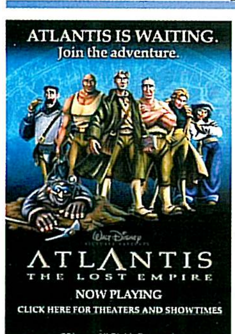


Hace apenas un mes que esta nueva consola de 32 bits llegó a nuestras manos, un corto espacio de tiempo en el que noticias como la venta en EE.UU. de 500.000 unidades en una semana o el millón y medio de unidades vendidas en Japón en 5 semanas confirman, la buena acogida de esta plataforma en el mercado. El tamaño manejable, la incorporación de colores y la capacidad para reproducir juegos de gran calidad, hacen de esta consola el líder indiscutible en las portátiles.

Seguramente la campaña publicitaria de Nintendo ha llamado tu atención. En la página web que te presentamos puedes descargar los anuncios que han aparecido en televisión y estar al día de todas las novedades que aparezcan para esta plataforma.

Este es el lugar de paso imprescindible para conocer todas las características técnicas de la Game Boy Advance, encontrar trucos de los juegos o, por ejemplo, ver los periféricos que vayan apareciendo. Si estas pensando en animar tu verano con un entretenimiento portátil, date una vuelta por esta web: **www.gba.nintendo.es/spanish/intro_frame.html**

Atlantis: el Imperio perdido



Aunque los resultados de la última producción de Disney, *El emperador y sus locuras*, no fueron todo lo buenos que se esperaba, este verano llega *Atlantis: El imperio perdido*, su gran apuesta en cuanto a animación se refiere. Un espectacular aspecto visual, la voz de Michael J. Fox (ya con experiencia después de *Stuart Little*) y referencias a *La guerra de las galaxias* o *En busca del arca perdida* son, entre otros, los alicientes de este nuevo filme de la factoría de Mickey Mouse.

En la historia, un joven aventurero llamado Milo Thatch se une a un intrépido grupo de exploradores para viajar en busca del misterioso continente perdido de la Atlántida. La página oficial de la película es: **disney.go.com/disneypictures/atlantis** aunque a nuestro país no llegará a hasta las próximas Navidades, así que paciencia y a esperar.

Crash Bandicoot se lanza al mar

El popular marsupial de Universal Interactive Studios ha cedido su nombre a un velero que va tomar parte en la 32 edición de La Solitaire du Figaro, una regata dividida en 4 mangas y que tiene su inicio en Francia, pasa por España y termina en Irlanda. La navegación a vela es sinónimo de aventura y exige una mezcla sorprendente de habilidad y resistencia. Éstas son las características que reflejan la filosofía que quieren aplicar a los juegos de Crash Bandicoot: una pizca de sueños y, sobre todo, mucha diversión.



Con esta iniciativa Universal Studios quiere asociar a Crash Bandicoot con otros eventos que reúnan aventuras y emociones. Una tarea nada difícil para este intrépido personaje que no parece querer conformarse con aparecer sólo en nuestros monitores.

Si te interesa conocer los lugares por dónde podrás ver pasar a Crash, o conocer más información de esta regata date una vuelta por esta dirección: **www.crashbandicoot-voile.com**

LOS OTROS



Llega lo nuevo de Amenábar



Seguro que recuerdas al director de *Tesis* y *Abre los Ojos*. Hace dos años Alejandro Amenábar empezó el rodaje en el más absoluto secreto de su nueva película: *Los Otros*. El gran atractivo del filme radica en que la protagonista ha sido, ni más ni menos que, Nicole Kidman, y uno de los productores su ex-marido Tom Cruise. La expectación que ha levantado esta película es enorme; a ello ha contribuido el misterio que la rodea y que hace no sean conocidos más que unos pocos detalles del argumento.

Pues bien, el próximo día 10 de agosto se estrena en Estados Unidos *Los Otros* en 2.000 cines y con una gran campaña publicitaria. En España tendremos que esperar hasta el 7 de septiembre para poder verla. La película cuenta una historia de misterio y suspense, la de Grace (Nicole), una mujer que vive junto a sus hijos en un caserón victoriano. Éstos tienen una extraña enfermedad por la que no les puede dar la luz del sol, así que la mansión está siempre a oscuras. No dirás que no parece interesante, ¿no?. Hasta que se estrene, y para abrir boca, puedes darte una vuelta por **www.losotros.com**



MÓVILES

La nueva fiebre en EE.UU.

Aunque aquí es prácticamente desconocido, en EE.UU. está arrasando. Cybiko es la primera plataforma portátil y sin cables para comunicaciones y entretenimiento. Combina el servicio de mensajes, chat y correo electrónico con juegos y aplicaciones personales como calculadora científica, organizador personal y traductor inglés-español entre otras.

Gracias a su tecnología sin cables (*wireless*) permite chatear y mandar *e-mails* a otros usuarios de Cybiko en un radio de 300 metros. En lo referente a juegos, actualmente están disponibles unos 500 de todos los géneros posibles. Y aquí viene una de las ventajas de Cybiko: todo el software (tanto juegos como aplicaciones) ¡es totalmente gratuito! Lo único que hay que hacer es conectarse a su web oficial **www.cybiko.com** o a cualquier otra de la numerosísima comunidad asociada que hay en la Red y bajártelos a tu PC.

Prácticamente hay actualizaciones en la Web todos los dias, así que el catálogo se amplia a pasos agigantados. Por medio del puerto serie pasas el software al Cybiko y ¡a jugar! También puedes pasar la información que hayas recopilado en tu consola (en el organizador, en la agenda, fotos que te hayan enviado...) al disco duro de tu ordenador. Tiene una pantalla LCD de 59 x 40 milimetros en con cuatro niveles de escala de grises, un procesador de 32 bit y 1 Mb de memoria RAM (ampliables hasta 16 gracias a una tarjeta de memoria externa). En el pasado E3 de Los Angeles, presentaron la segunda generación de portátil: el Cybiko CyX2 con una memoria de 2,5 megas, puerto USB, carcasas intercambiables y puedes complementarlo con extras como el reproductor de MP3, *gamepads*, extensiones de memoria.... Su precio es de unos 150 dólares (20.000 pts. aprox.) y de momento no hay planes de lanzarlo en nuestro país.



Namco

Otros que también se apuntan al negocio de la telefonía móvil son Namco: títulos tan clásicos como *Pac-Man* y *Galaxian*, *Chain Shot*, un juego de puzzles y el sorprendente *Tekken Comand Battle*, serán los primeros en aparecer. Sin duda alguna el más interesante es *Tekken Command Battle*, en el que se podrá jugar solo o a dos jugadores. Dentro del estilo de juego de comandos, los jugadores tendrán que elegir entre tres opciones básicas (atacar, protegerse, lanzar). Después de haber elegido, en la pantalla aparecerá una palabra y el jugador contrario tendrá que escribirla de nuevo correctamente, como si mandaras un SMS. La rapidez con que teclees y la opción que haya elegido tu contrincante determinarán el daño hecho. De nuevo, solo se podrá disfrutar de estos juegos quien viva en Japón.





Rayman en PDA

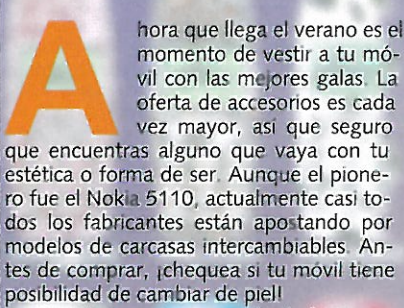
El mercado de PDA y Pocket PC cada vez es más grande y son muchas las compañías que quieren participar del negocio. Ubisoft junto, con su compañía hermana LudiGames, publicará 15 juegos para estas plataformas. Algunos de los juegos que ahora mismo están todavía en desarrollo son *Rayman* (no podía faltar la mascota plataformera), *Tom Clancy's In Depth*, Chessmaster, dos *shooters* en primera persona (sin título hasta el momento) y un juego de puzzles llamado *Traffic*. Asimismo, LudiGames se encuentra también desarrollando juegos para telefonía movil.

Samsung

El SGH-N300, es el nuevo modelo que Samsung lanza al mercado este verano. Tiene un diseño bastante clásico y sólo se puede adquirir en color gris metalizado. Aunque parezca más voluminoso, en realidad solo pesa 85 gramos. Pero lo realmente importante es que estamos ante un modelo claramente enfocado al WAP, por sus características como la pantalla de 8 líneas, la tecla de navegación con cuatro direcciones o la de acceso directo a Internet.

Carcasas 3D y ¡¿con pelo?!

Por Jorge Martínez



Ahora que llega el verano es el momento de vestir a tu móvil con las mejores galas. La oferta de accesorios es cada vez mayor, así que seguro que encuentras alguno que vaya con tu estética o forma de ser. Aunque el pionero fue el Nokia 5110, actualmente casi todos los fabricantes están apostando por modelos de carcasas intercambiables. Antes de comprar, ¡chequea si tu móvil tiene posibilidad de cambiar de piel!

La oferta es inmensa: desde las carcasas con tacto de terciopelo imitando piel de vaca a las que imitan la superficie de un balón de baloncesto o de fútbol. Otras que se están poniendo muy de moda son las tridimensionales con motivos tan dispares como dinosaurios en 3D o con motivos marinos (estrellas de mar) o planetarios. Además, estas carcasas llevan un holograma en la pantalla y cuando recibas una llamada disfrutarás de nuevas sensaciones.

Todo esto queda muy estético, pero si no tienes cuidado con el móvil, puedes sufrir desperfectos, así que para ello, nada mejor que las fundas de látex transparentes, que se ajustan perfectamente y te permiten utilizar el terminal cómodamente, además de actuar como protección eficaz de tu diseño. Sin olvidar para los amantes de los deportes veraniegos las fundas acuáticas totalmente impermeabilizadas y estancas, con lo cual, si tu móvil decide pegarse un chapuzón, flotará y ¡no tendrás que hacerle el boca a boca! Sin olvidar, para las noches de fiesta, las fundas de de animalitos, para que tu mascota te acompañe hasta altas horas de la madrugada. Y como no vas a estar todo el día fuera de casa, nada mejor que los soportes de sobremesa: desde los de simples diseños de plástico hasta los que tienen forma de peluche, que comenzarán a vibrar (por medio de pilas) y a bailar cuando recibas una llamada. Para el ejecutivo que no puede dejar su móvil y ordenador de vacaciones, tienes la posibilidad de cargar su teléfono desde la batería del portátil (mediante el puerto USB) gracias a un cargador especial. ¿Quién iba a decir que el teléfono móvil iba a dar para tanto?



Nuevas melodías

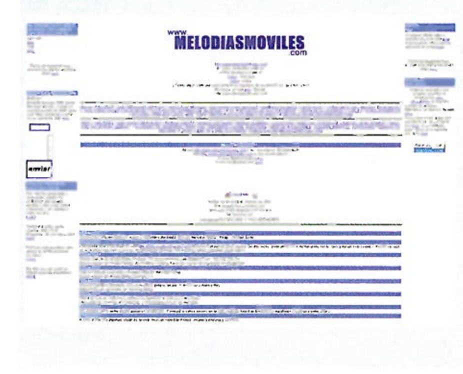
www.altogallego.com/melodias/index.htm

En esta web (que nada tiene que ver con telefonía móvil) encontrarás un buen puñado de melodías para personalizar el sonido de tu teléfono móvil. Las hay para Nokia, Alcatel, Eriksson, Philips, Motorola y Siemens y tienen un poco de todo: desde el *Corazón Partío* de Alejandro Sanz (sic), pasando por *Waterloo* de Abba (mff) hasta la sintonía de Gran Hermano (juajua) o la música del Tetris.



melodiasmoviles.com

Una de las webs más completas a nivel de melodías para móviles y, además, ¡son totalmente gratis! Todo está perfectamente ordenado para que no te pierdas: las melodías separadas por marca de telefono y luego por indice alfabético. Tienen miles (por no decir millones) de melodías para Ericsson, Siemens, Nokia, Philips, Motorola, Panasonic, Alcatel y Sony. También tienen otras secciones muy útiles como en la que te explican truquillos para usar tu móvil u otra en la que te puedes descargar software para crear tus propias melodías y logotipos en el PC y luego pasarlas a tu móvil. Ya sabes, en:
www.melodiasmoviles.com





Trucos

TRUCOS DEL MES



Spider-Man

Tienes que introducir estos trucos desde la opción que hay en el menú (CHEATS). Antes de nada, mete el modo trucos para que funcionen todos los demás.

Modo trucos - LEANEST
Selección de nivel - MME WEB
Invencible - ADMNTIUM
Fluido arácnido ilimitado - GLANDS
Salud a tope - WEAKNESS
Modo cabezón - EGOTRIP
Modo palo - STICKMAN
Todas las portadas - KIRBYFAN
Todos los comics - FANBOY
Todas las películas - CINEMA
Galería de personajes - RGSGLLRY
"Storyboard" - ROBRTSON
Modo "What If?" - UATUSEES
Traje simbionte - SECRTWAR
Traje 2099 - MIGUELOH
Traje Capitán Universo - TRISNTNL
Traje "Unlimited" - SYNOPTIC
Traje escarlata - XILRTRNS
Traje Bagman - KICK ME
Traje Peter Parker - MRWATSON
Traje Ben Reilly - CLUBNOIR
Traje apresurado - SM LVIII

Daytona USA

Salida rápida: mantén la aguja del velocímetro en la zona amarilla cuando el número tres de la cuenta atrás aparezca en la pantalla. Cuando te den el dos pulsa el freno y suéltalo a la vez que aprietas el acelerador hasta el fondo cuando te den el uno.

Nuevos coches::

Jabalina: acumula cien horas de juego
Pywackett Barchetta: termina el Three-Seven Speedway en la modalidad "Single Race"
Super Pywackett Barcheta: Selecciona el Pywackett Barcheta y corre en el Three-Seven Speedway. Reduce el número de vueltas a 2 y termina una vuelta en sentido inverso nada más comenzar la carrera.
Unicorn: acaba en primer lugar en King of Daytona Championship Stage

DREAMCAST

Confidential Mission

Selección de nivel
completa el juego en cualquier nivel de dificultad con el final bueno.
Opción "Special World"
Completa todas las fases de entrenamiento.
Jugar sin marca de destino
En la pantalla de selección de personaje, deja pulsado Y y luego pulsa A.

NINTENDO 64

Excitebike 64

En el menú de selección principal, pulsa el botón lateral L (el de la izquierda)+el botón C que apunta a la derecha + el botón C que apunta hacia abajo + botón A, y entrarás en la pantalla de introducción de códigos.
Modo Debug
IMGOINGNOW
Invencible
MOWER
Modo Big head
BLAHBLAH
Modo Small head
PINHEAD
Bonus Stunt
SHOWOFF
Modo Mirror
YADAYADA
Modo Night
MIDNIGHT
Abre todos los stunts
TRICKSTER
Modo Beat This!
PATWELLS
Modo Downhill
WHEEEEEEEE
Motociclistas Invisibles
INVISRIDER
Motociclistas transparentes
XLURIDER
Colores raros
ROTCOLS
Foto del equipo desarrollador
UGLYMUGS (luego ve al menú de opciones y escoge ver los créditos).

PLAYSTATION

Puchi Carat

Si quieres jugar con una niña muy mona llamada Patrako, entra y sal trece veces al menú de opciones desde la pantalla de título. Patrako se incorporará al reparto depersonajes jugables.

PLAYSTATION2

NBA Street

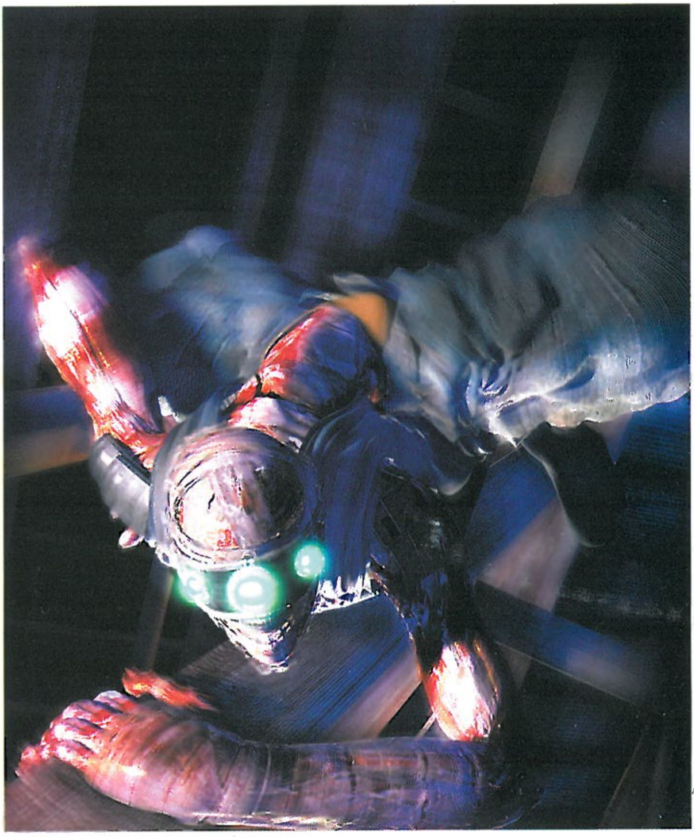
En la pantalla de versus, pulsa cuadrado, triángulo, circulo y equis para cambiar los iconos que se ven en la parte de debajo de la pantalla. Después de meter el truco, pulsa en el pad direccional para activar el truco. Los números siguientes se refieren al número de veces que hay que pulsar cada botón. Por ejemplo, 4-3-2-1 significa que hay que pulsar cuadrado cuatro veces, triángulo tres veces, círculo dos veces y equis una vez.
"Juice" infinito
2-0-3-0
Sin "Juice"
1-4-4-3
"Mega dunks"
3-0-1-0
Sin "dunks"
3-0-1-2
Más "gamebreakers"
1-4-3-2
Menos "gamebreakers"
1-3-4-2
Sin "gamebreakers"
1-4-4-2
Pelota ABA
0-1-1-0
Pelota de playa
0-1-1-2
Pelota EA
0-1-4-0
Balón medicinal
0-1-1-3
Pelota NuFX
0-1-3-0
Pelota fútbol
0-2-1-0
Pelota Volley
0-1-1-4
Pelota WNBA
0-1-2-0
Uniformes auténticos
0-0-1-1
Uniformes casuales
1-1-0-0
Lanzamientos larga distancia más difíciles
2-2-3-0
Nombres de jugadores
0-1-2-3
Sin repeticiones
1-2-1-1
Quitar interfaz de pantalla
1-4-1-2

Unreal Tournament

Invencible
Pulsa START para poner el juego en pausa y pulsa: cuadrado, círculo, izquierda, derecha, círculo, cuadrado.
Máxima munición
Pulsa START para poner el juego en pausa y pulsa: izquierda, derecha, círculo, círculo, círculo, derecha, izquierda.
Ir al siguiente nivel
Pulsa START para poner el juego en pausa y pulsa: arriba, abajo, izquierda, derecha, derecha, izquierda, círculo.
Cheater
Si tienes partidas salvadas, ve al menú principal. Escoge la opción "reanud.part." y selecciona la partida salvada en la que quieras hacer trampas. Entonces pulsa: Arriba, abajo, abajo, arriba, izquierda, arriba, derecha, abajo
Tu partida salvada pasará a llamarse "cheater", tendrás acceso a todos los niveles y todos los modelos de personaje estarán disponibles para crear partidas nuevas.
Modificador Gordito
En la pantalla de título pulsa: círculo, círculo, círculo, arriba, abajo, abajo, arriba, círculo, círculo, círculo.
Modificador Sigilo
En la pantalla de título pulsa: cuadrado, cuadrado, círculo, círculo, cuadrado, cuadrado, círculo, círculo
Modificador Cabeza Grande
En la pantalla de título pulsa: izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, círculo, círculo, círculo.

Onimusha Warlords

Tras completar el juego por primera vez, salva la partida. Luego puedes comenzar una partida en el modo "Special" para jugar disfrazado de panda (¡sí, de panda!). También puedes comenzar un nuevo juego y ver el "special report" , un pequeño avance de Onimusha 2.




STUNT GP
¡¡Agárrate fuerte!!
Llega lo último en carreras
de coches teledirigidos
Velocidad,
acrobacias,
piruetas,
rampas,
desniveles,
curvas,
saltos,
bucles,
16 vehículos personalizables,
24 pistas...
¡y que Dios...
te coja confesado!
PlayStation 2
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive